A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

IX.évfolyam, 4.szám, 1998. április

A csatatérről jelentjük:

SUBCULTURE
Tenger(alatt)i herkentyű

RED BARON II
Nyugaton a helyzet 3D!

BATTLEZONE
Tank You, Activision!

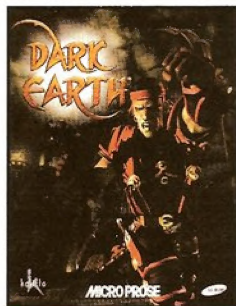
ARMOR COMMAND
Command & Bunker

OVERSEER - TEX MURPHY VISSZATÉR!

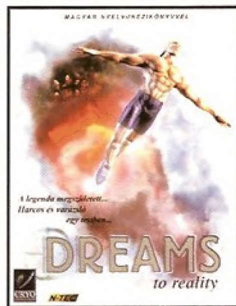
ÁPRILISI TRÉFA AZ 576 KBYTE SHOPBAN: ÁRLESZÁLLÍTÁS! (VEGYÉL MÉG EGYET, ÉS FOGD RÁ A NYUSZIRA!)



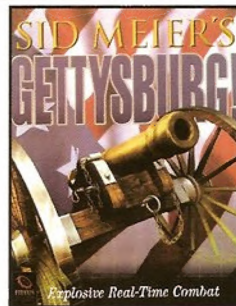
MEN IN BLACK
9999,- HELYETT **7999,-**



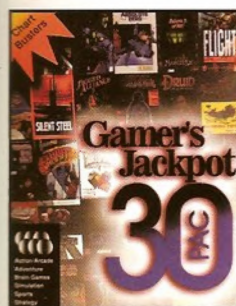
DARK EARTH
12999,- HELYETT **9999,-**



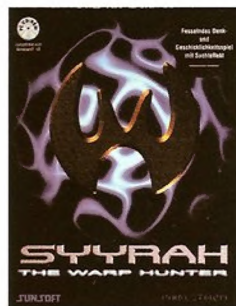
DREAMS
11999,- HELYETT **4999,-**



GETTYSBURG
9999,- HELYETT **7999,-**



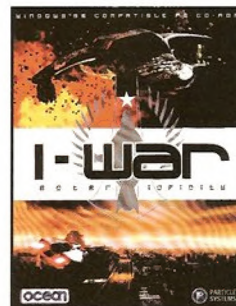
GAMER`S JACKPOT
12999,- HELYETT **7999,-**



SYYRAH
9999,- HELYETT **6999,-**



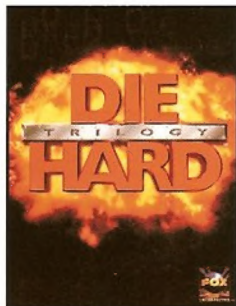
F22 AIR DOMINANCE
11999,- HELYETT **9999,-**



I-WAR
11999,- HELYETT **9999,-**



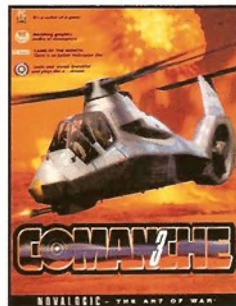
SUPER EF 2000
11999,- HELYETT **4999,-**



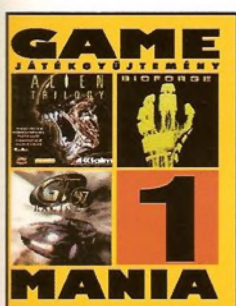
DIE HARD TRILOGY
12999,- HELYETT **9999,-**



THEME HOSPITAL
9999,- HELYETT **7999,-**



COMANCHE 3
9999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 1
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 3
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 5
9999,- HELYETT **6999,-**

tart

IX. ÉVFOLYAM, 4

ISMERTETŐ

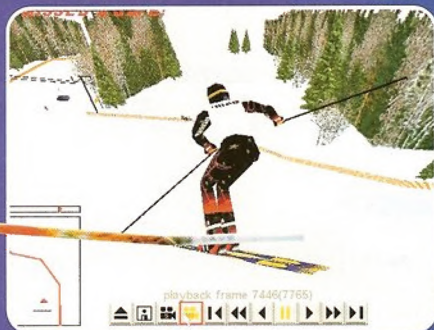
STB

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/04-66-22)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.







Ski Racing

Úgy látszik végre valamelyik kiadónak feltűnt, hogy Naganoban csendben lezajlott egy téli olimpia

28. oldal

F/A-18 Hornet KOREA

Egy kitűnő szimulátor új életre kel, de most már természetesen 3D-támogatással

26. oldal







Bug Riders

Kissé morbid ötlet lóversenyt rendezni hatalmas rovarok részvételével – még tiszta 3D-ben is

29. oldal

Balls of Steel

A múltkoriban már szép alaposan kifejtettük, hogy miért nem lehet jó flippert írni PC-re – a gonosz élet pedig a végén még ránkcáfol?!

11. oldal

Croc

A huncut kis PlayStation-sztár PC-n is elindul megmenteni a Gobbo Blues Bandet

12. oldal



AKTUÁLIS

Mivel április elseje van (legalábbis nálam, nálatok már az offline magazinok átka miatt talán egy csöppet már későbbre jár) és amúgy is meglehetősen bolondos személy hírében állok, most nyilván mindenki azt várja tőlem, hogy valami áprilisi tréfával rukkoljak elő. Mivel ilyesmi most épp nem jut eszembe (hacsak az nem, hogy jövő hónaptól kétszer akkora terjedelemmel, CD-vel és winchester-melléklettel fogunk megjelenni – természetesen változatlan áron), inkább komolyabb elmélkedésre számom az Aktuális szűkös kereteit.

Eszmefuttatásom arról szól, hogy már nagyon unom azt a játékkiadóknál már évek óta tartó tendenciát, hogy az év különböző szakaiban üresjáratokat tartanak, és tartalékolják az igazán izgalmas címeiket valamilyen jelesebb eseményre, amikor a jónépből kitör a vásárlási láz – nyilván ilyenkor kaszálják le az utolsó piaci tetőpont termését.



Ez még rendben is lenne, ha nem egy időpontban művelnék ezt a dolgot, és nem tartanának szándékosan olyan anyagokat, amelyek már nyilvánvalóan készen vannak (sorolhatnék számos példát a múltból és a jelenből is). Az ember szíve rendszerint megszakad, hogy karácsony és a nagyobb kiállítások tájékán ki kényszerül hajítani pár stuffot, később pedig esetleg olyan versenyzők is aratnak babérokat, akik szezonban még a 'futottak még'-kategóriába sem fértek volna bele. Na nem borongok tovább, mert a húsvét nyilván ki fogja ugrasztani a nyulat a bokorból, illetve a húsvéti nyuszi fogja kiugrasztani a nagy durranásokat a kiadók bőségszarujából – szóval nézzünk reménykedve a jövőbe, és örüljünk az e havi termésnek is.

C&C: Tiberian Sun (Virgin/Westwood)

Vannak bizonyos játéksorozatok, amelyek fejlesztői a piaci várakozás miatt egyszerre vannak nagyon kellemes és rendkívül kínos helyzetben: egyrészt eddigi tevékenységük következményeként biztos kasszasikert gyártanak, másrészt olyan magas elvárásoknak kell eleget tenniük, hogy az Damoklész kardjaként lebeg a fejük felett. Kábé ilyen helyzetben lehetnek a Westwood-fiúk is: miután a Quake II megjelent, minden bizonnyal a Command&Conquer-sorozat következő része, a már jó ideje beharangozott Tiberian Sun vált a világ legjobban várt játékává. Szóval jó kitoltak magukkal a szerzők: az első két rész fantasztikus sikerével sikerült elérniük, hogy a real time stratégiák váljanak a játékpiac egyik alapvető kategóriájává – ennek megfelelően szinte a konkurencia összes tagja elkészítette a maga kis ilyen-olyan minőségű klónját, és most nekik mindenképpen felül kell múlniuk az összeset.



Roppant kellemetlen feladat – nézzük, hogy az ígéretek szerint hogyan is képzelik ezt: Az első két rész ugyebár kicsit rugalmasan kezelte az idősíkokat: a folytatás visszaugrott a jövőből a múltba, így tehát eme logika alapján akár az I. világháború, vagy akár a napóleoni háborúk idejébe is várhattuk volna a folytatást – erről persze szó sincs, mert a harmadik rész szintén a jövőbe repíti a játékost, amelyben az első részben megismert NOD Testvériség és a GDI csapatai fogják felvenni egymással a harcot. Az alapséma a szokásos: a kitermelt nyersanyagból, különböző gyárakat és védekező épületeket gyártunk, a gyárakban pedig csapatokat termelünk, amelyek stratégiai zsenink útmutatása alapján annak a rendje s módja szerint péppé verik majd a t. ellenfelet. Magától értetődik, hogy az eddigieken kívül lesz egy rakás új egység is, mint például a területet védő Hunter Seeker őrrobotok, a Devil's Tongue nevű lángszórós tank, vagy a magáért beszélő nevű Firestorm Defense. Az egységek kapcsán a legfontosabb újítás az, hogy csapataink az összecsapások folyamán tapasztalati pontokat gyűjthetnek, amelyek függvényében a későbbiekben fejleszthető sebességük, erejük és páncélzatuk, sőt, különböző speciális képességekre is szert tehetnek. Mivel az egységeket így gyakorlatilag szabadon konfigurálhatjuk, ezzel tulajdonképpen végtelen számú mutánst állíthatunk elő. Kiterjed a térben a hadszíntér is: a GDI csapatait orbitális pályán keringő, a Nod Testvériségét pedig föld alatti parancsnoki állásokból kommandírozhatjuk legalább kétszer akkora pályákon, mint a Red Alertben. Néhány kellemes újításnak köszönhetően új taktikai elemek is belépnek arzenálunkba: a szállítógépek használatával lehetőség lesz például légideszant-hadműveletekre, amelyekben csapatokat dobhatunk az ellenség hátába. Éjszakai kommandóakciókat is indíthatunk, kiiktathatjuk az ellenfél radarjait, illetve a védelmi rendszer szabotálásával kommunikációs zavarokat okozhatunk az ellenfél vezetésében. Mindehhez jön még a teljesen új arculattal rendelkező 3D terep, a napszaknak megfelelő fényeffektusokkal, lerombolható sziklákkal, ionviharokkal és jégmezőkkel – amelynek kivitelezésénél egyébként felhasználták a Total Annihilationben és a Dark Reignben megismert újításokat is. Egy játékos üzemmódban a küldetéseket szokás szerint játszhatjuk egyenként vagy teljes hadjáratban (nyilván a megjelenés után pár hónappal egy-két mission diskkel kiegészítve), illetve a multiplayer pályákat hét különböző erejű AI ellen Skirmish módban. A multiplayer-opció nullmodemmel mehet két játékossal egymás ellen, illetve hálózatban nyolccal, de a Westwood Online-on keresztül nyomhatjuk az Interneten keresztül is, ahol a többi játékossal harci szövetségeket köthetünk, és a ténykedés függvényében különböző előléptetéseket nyerhetünk, a C&C Hírességek Legfelsőbb Parancsnokának eléréséig roppant kellemes többletprofithoz juttatva a telefontársaságokat... A promóanyagok és az előzetes képek sokat ígérnek, bár tegyük hozzá, hogy a megjelenés nem holnap lesz: az új rész csak a karácsonyi bevásárlások idejére, előre láthatólag november végére jön ki.





Final Fantasy VII (Eidos/Square)

A Final Fantasy név valószínűleg nem túl sokat mond azoknak a PC-tulajdonosoknak, akik nem foglalkoznak más platformokon megjelenő játékokkal. A konzolok tulajdonosai és Martin (ez a kettő ugyanis két kategória) számára viszont a szentség erejével bírhat, mert minden ezidáig fennálló rekordot megdöntött: a leghosszabb és legkedveltebb játéksorozat konzolokon, amelynek első részei még NES és SNES-gépeken szereztek népszerűséget maguknak, ráadásul a sorozat legutóbbi, már direkt PlayStationre fejlesztett tagja az eladási adatok alapján méltán viseli a Világ Legkedveltebb Játéka címet – megjelenése óta eddig majd három és fél millió példányban talált gazdára. Nem csoda tehát, ha a kóros terjeszkedésben szenvedő Eidos szemet vetett rá, és nyilván némi pénzmag hathatós segítségével rábeszélte a Squaresoft fejlesztőit, hogy írják át a játékot PC-re. Ez igen örvendetes tény, bár tegyük hozzá, hogy maga a stílus, és az ehhez kapcsolódó kezelőfelület meglehetősen szokatlannak tűnhet minden konvencióhoz szokott PC-snek. A felület (különös tekintettel az összecsapásokra) ugyanis úgy néz ki, mintha C-64-re írták volna – és ezt nem negatív értelemben értem, mert ez "az egyszerűségben a nagyszerűség"-módszer talán ugyanúgy bejön PC-n is, mint konzolokon. A stílust ugyanígy nem lehet megszokott keretek közé szorítani, hiszen roppant távol áll a hagyományos RPG-knél megszokott alapelvektől: egyszerre lesz szükségünk kombinációs készségre és logikára, valamint az akció-elemeknél a gyors reflexekre is. A teljesen 3D prerenderelt játéktér (és ebből adódóan a játékmenet is) elképesztő méretű: Playstationon 3 CD-t emésztett fel (ami már önmagában is egy bizonyos rekord), PC-n ez előre láthatóan 4 CD lesz, aminek tulajdonképpen csak egy részét jelenti a mintegy 60 percnyi átkötő videó – a többi mind a játék lesz. A hosszúságra egyébként jellemző, hogy a mi Martinunk mintegy két hónapot áldozott a végigjátszására (ez csak a fő eseményeket jelenti, a mellékszálak ebben nem foglaltatnak bele), továbbá úgy tervezte, hogy az 576 Konzol következő 20-30 számában 4-4 oldalakat szentel az események ismertetésének. (Szerencsére egy szakavatott pszichológus segítségével sikerült azt az elképzelését elhessegetni, most már gyógyulófélben van.) A játékmenet három fő részből áll össze: egyrészt a bizonyos információk, tárgyak, illetve tulajdonságok összegyűjtéséből, másrészt a több-kevésbé izmosabb szörnyekkel történő összecsapásokból, harmadrészt pedig az ügyességi aljátékokból (mint pl. a Chocobo-verseny). Ezek elképzelhetetlen sokasága biztosítja majd azt a játékélményt, ami semmilyen más PC-s játékhoz nem hasonlítható. Impozáns már a gépigény is, hiszen a minimum elvárások között szerepel a P166 32MB RAM-mal és melegen ajánlják a 3D-kártya támogatását is. Nem szeretném a továbbiakban látatlanul sztárolni a játékot, mindössze annyit szeretnék javasolni, hogy MINDEN stílus kedvelője mindenképpen nézze meg, mert ha csak ugyanazt kapjuk, mint a PlayStation-verzióban, akkor is egy vadonatúj élménnyel leszünk gazdagabbak, olyannal, amit eddig még sohasem láttunk. Sokat nem is kell várnunk rá, mert ha minden igaz, már júniusban nyomulhatunk vele – tehát nem kizárt, hogy a nyári dupla számban részletesen is foglalkozhatunk vele mondjuk 15-20 oldalon).







☞ Az Intel épp most jelentette be, hogy "nemsokára" (poétikus időhatározó) piacra dobja 333 MHz-en ketyegő Pentium II-eseit. Ideje, hogy elkezdjetek Kenózni, mert fél év múlva mindenki erre fejleszt.

☞ Hidden Worlds címmel új, hét pályából álló mission disket jelentet meg a Blue Byte az Incubationhöz. Ha regisztrált tulajdonos vagy, Interneten vagy postán ingyen hozzáférhetsz. Ezért jó jogtiszta szoftvert vásárolni.

☞ Kukacrajongóknak kellemes hír, hogy talán még áprilisban megjelenik The Night Missions címmel a Worms II mission disk. Új fegyverek, új pályák (real time-ban – nyumm!), tankok, dzsipek, helikopterek, plusz Chemotox.

☞ A Microsoft is mókás bejelentésekkel ijesztgeti a népet: nemsokára megérkezik a hang- és multiplayer-támogatás tekintetében továbbfejlesztett DirectX 6.0. Fel lehet készülni az új driverek letöltögetésére.

Carmageddon 2. (Stainless Steel/SCI)



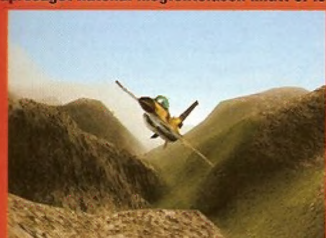
A Carmageddont nyugodtan nevezhetjük minden idők legbájosabb és egyben legdebilebb játékának. A szerzők pontosan azt a Kis Gonoszt célozták meg vele, ami – ha tudat alatt is – ott bújkál mindenkiben, így tehát tulajdonképpen nincs is olyan játékos, akinek ez a marhaság ne tetszene. A folytatás fejlesztését (Carpocalypse Now) nyilván már akkor megkezdték a szerzők, amikor az első részt először tiltották be valamelyik országban (olyan pedig volt pár) – egy ilyen játék biztos kasszasiker lesz. Az "Autókallipszis, most" ugyanazt ígéri, mint az első rész, a feladat nemes egyszerűséggel: törni-zúzni, a gyalogosokat pedig elgázolni. A folytatásban maximálisan kihasználták a 3D-kártyák adta lehetőségeket, és a legnagyobb hangsúlyt az autók, szanaszét repülő alkatrészeik és a speciális fényeffektek minél tökéletesebb kidolgozására fordították. Természetesen azért van néhány kedves új jármű is: példának okáért itt van mondjuk a szárny nélküli repülőgép – ha szárnya nincs is, azért az orrán ott van egy propeller, ami roppant érdekes változásokat idéz elő a gyalogosok halmazállapotában... Aztán itt van például a "gyermekek öröme", azaz a fagyisautó, vagy például a kombájn, hatalmas kaszákkal az elején – hogy csak a viccesebb darabokat említsük. Biztos tehát, hogy a 2. részt is be fogják tiltani – tehát kasszasiker lesz. Az előrejelzések szerint karácsonykor már szűk családi körben, a fenyőfa mellett boldogan szaggathatjuk apró darabokra vele szeretteinket...



F-16 Aggressor (Virgin/Gen. Sims)



Ugyancsak fel kell kötnie az alsóneműjét annak a fejlesztőnek, aki a modern repülőgép szimulátorok nyilvánvalóan túltelített piacán labdába akar még rúgni. A fejlesztés egyedüli lehetséges iránya ugyanis talán már csak a grafikai megvalósításban rejlik – hacsak nem húznak elő valami meglepő dolgot a tarsolyból. A General Simulations a grafikát választotta. Az F-16 Aggressorban a már unalomig ismert F-16 Falconnal fogunk bevetésekre repülni. Ami elsősorban meglepő, az a helyszín lesz, ugyanis a bevetések Afrika négy pontján (Etiópiában, Madagaszkáron a Rift-völgyben és Marokkóban) zajlanak. Négy hadjáratban összesen negyven küldetésre indulhatunk, amelyekben egy vadászbombázó pilótájának összes feladatával szembesülhetünk, köztük a hajók kíséretével, a földi csapatok támogatásával, és az ismeretlen célpontok elleni bevetésekkel. A szerzők azt állítják, hogy a Falcon repülését és a terepet olyan tökéletesen modellezték le, hogy néhány apróságot katonai megfontolások miatt el is kellett távolítaniuk a programból. Igazán érdekes, hogy a játékot a különböző sebességű Pentium procikra külön lehet optimalizálni: elketyeg egy bokorugró P90-esen is, egy PII 266-on viszont akár 1280*1024-es felbontásban, 32 bites színmélységben is futtatható. A 3D-gyorsítók természetesen melegen ajánlottak hozzá. A várható megjelenés: még a nyár előtt.



Diablo II (Blizzard/Sierra)

A Diablo valószínűleg a legismertebb és legnépszerűbb RPG mostanában (több számítógépes online és offline újság nemcsak a legjobb RPG-nek, hanem az év játékának is választotta 1996-ban), ennek megfelelően ez a Blizzard/Sierra páros eddigi legnagyobb kasszasikere is. A folytatás tehát nem is várat sokáig magára. A szerzők elsődleges célja az volt, hogy megtartsák az első részben jól bevált harcrendszert, de új karakterekkel, fegyverekkel, szörnyekkel, varázslatokkal – szóval a szokásos fantasy-kellékekkel jelentősen kibővítsék és fejlesszék is a játékot. A történetben teljesen új szereplőkkel találkozun, és egy új hős szemszögéből látjuk az eseményeket. Diablo kiszabadult a fogságából, és hatalma nagyobb, mint valaha. A játék elején mindössze annyit tudunk róla, hogy valahol Keleten tartózkodik, és seregeket támaszt, hogy uralma alá hajtsa a világot. A játék négy felvonásból fog állni, minden felvonás egy-egy városban, illetve a hozzá tartozó dungeonokben játszódik. Ahogy az egyes felvonásokban előrehaladunk, egyre többet tudunk meg holétéről, illetve terveiről, amelyek között elsődleges fontosságú testvéreinek, Mefisztónak és Baálnak feltámasztása, akikkel egyesülve egyfajta negatív Szentháromságot alkotva legyőzhetetlenné válna.



A játék fejlesztésénél a szerzők három alapvető szempontot tűztek ki maguk elé: 1. A városokat élethűbbé, mozgalmasabbá akarták tenni; 2. Sokkal nagyobb szerepet szántak az NPC-knek (nem a csapatba tartozó karakterek); 3. Sokkal inkább el akarták különíteni egymástól a képességeik alapján az első részben egybemosódó karakterosztályokat.

Az első feladatban természetesen a grafikai csiszolás volt az elsődleges elvárás, és ebben felvonultatták a manapság ismeretes összes technológiát. Ezenkívül egy csomó animáció (szökőkutak, repkedő madárcsapatok, stb.) és az utcákon mászkáló NPC-k színesítik a városokat.

A második feladat az NPC-k nagyobb integrálása a történetbe volt. Minden egyes városnak megvan a maga kis NPC-típusa, akik jönnek-mennek, és teszik a dolgukat (a kovács például néha kinéz a műhelyből, nincs-e valami kuncsaft a láthatáron). Az NPC-kkel beszélgethetünk, csereberélhetünk, tárgyakat szerezhetünk tőlük, sőt, egy-egy küldetés végrehajtása után, akár varázslatokat vagy valami speciális harci tulajdonságot is megtanulhatunk tőlük. Úgyszintén újdonság, hogy az NPC-ket fel lehet bérelni (egyszerre csak egyet), és ilyenkor belép a csapatba és követ bennünket kalandozásainkban (nem az egész játékban, esetleg egy felvonásvégéig, vagy csak egy adott küldetés végrehajtásáig.)



Mivel az első játékban megismert karaktereket a folytatásban nem használhatjuk (túl gyengék lennének!), vadonatúj karaktereket kell generálnunk. Ehhez öt karakterosztály áll rendelkezésünkre, amelyeken belül egy figura öt különböző speciális képességgel rendelkezhet. Az öt osztály közül kettő harcos, kettő varázsló, egy pedig hibrid (vagyis mindkettő). A játékban kapott küldetések nem függnek sem a karakterosztálytól, sem a karakter képességétől – tulajdonképpen véletlenszerűen generálódnak, de a szerzők azt ígérték, hogy cikisebb küldetéseknél arra azért vigyáztak, hogy egy NPC beléphessen a csapatba, vagy valami új technikát tanulhasson seregünk. A küldetések úgy szólók, mind multiplayer játékban egyaránt használhatók. A nyolc játékosban maximált multiplayer-játékban egyébként kiküszöbölték az első rész talán legkellemetlenebb hiányosságát – a cheatelő játékost.

Sorolhatnánk még a Diablo II újdonságait tovább, vagy akár tele is írhatnánk vele az újságot, de a továbbiakat inkább eltesszük egy reménybeli ismertető idejére, ami a kiadó tervei szerint már szeptemberben bekövetkezhet.

☞ A világsikerű F22 ADF kiegészítője, a Total Air War sajnos őszre csúszik, de a megszállott pilóták addig is új küldetéseket fabrikálhatnak egy mission editorral. Internet-hozzáféréssel rendelkezők letölthetik a www.gttweb.com-ról.

☞ A hírekben már említett Riot: Mobile Armour nevű Quake-klón egyelőre még nem talált kiadóra. Legutoljára éppen a Microsoft lépett át rajta, így tehát a Monolith tovább házal a játékkal.

☞ Commanche Gold címen kerül a boltokba a Commanche 3. új küldetésekkel, hadjáratokkal és környezettel feljavított felújítása. 3D-támogatás még mindig nincs, de a Novalogic azt ígéri, hogy nemsokára lesz.

☞ Roppant szomorú hír következik: ebben a hónapban semmilyen cukrásztermékkel nem dobták fejbe Bill Gatest, a Microsoft elnökét. Vigasztaljon viszont mindenkit a tudat, hogy még nincs vége a hónapnak!

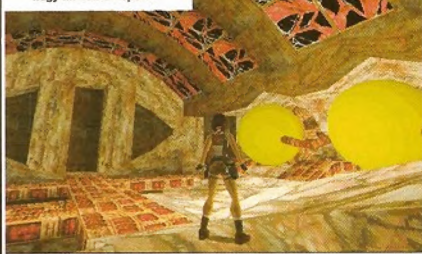
TOMB RAIDER
UNFINISHED BUSINESS
BEFEJEZETLEN ÜZLET?

Már akkor rosszat sejtettem, mikor CoVboy bá' fenyegetően meglóbálta felém az Unfinished Business/Premier Collection dobozát (nem kívánt rész törlendő: a fene se tudja, hogy most épp melyik elnevezés a hivatalos). Épphogy felépül az ember a Tomb Raider II. végigjátszását követő idegi gyengeségből, s az Eidos gaz programozói rögtön világhódító útra küldik Larát. Illetve, ha jobban belegondolok... az Unfinished Business útja sok minden lesz, csak épp világhódító nem. Persze nem szép dolog egy leírást ily zord kijelentéssel kezdeni, de e kiegészítő körül szerintem nagyon szaglik valami. Az Unfinished Business ugyebár két kis kalandból (összesen négy pályából) áll – ez eddig szép és jó. Csakhogy ezek az új pályák a Tomb Raider első részéhez íródtak, s alapvetően itt kezdődnek a problémák. Nekem kissé furának tűnik, hogy egy nagysikerű programhoz azután adnak ki kiegészítő lemezt, miután annak már megjelent a folytatása is. Mégpedig e folytatás minden szempontból felülmúlja az eredetit, tehát szerintem a legfanatikusabb Croft-rajongók kivételével nem sokan fognak a régi szép idők (s négy új pálya) kedvéért visszaszokni a Tomb Raider első részére. Már csak azért sem tartom ezt túl valószínűnek, mivel a Tomb Raider a mai szemmel nézve biza nem egy nagy durranás. Mondhatni nagyon halk és piciny pukkanás. Bő egy éve ugyan műfajának abszolút csúcsa volt, ám azóta a mértéktartó szakemberek szerint is sokszorosára nőtt a PC-k 3D-s teljesítménye. A játék mindezek ellenére sem nevezhető csúnyának (ez főképp a 3DFX-es változatra áll), de az olyan csodákkal, mint a Tomb Raider II vagy épp a Sub Culture már nem állja a versenyt. Egyszerűen érthetetlen, hogy miért nem lehetett inkább a második részhez kiadni valami kiegészítőt! Sokkal több munkát ez sem jelentett volna: az engine ugyebár adott, tehát tökmindegy, hogy épp melyik játékhoz írogatnak új pályákat Eidosék.


Hohó, ez a repkedő vörös nyehőce valami rosszban sántikál


Atlantisz békéjét kentaur-formájú idegenek dúlják fel – hol vannak ilyenkor a műemlékvédők?

Egy mellékesnek aligha nevezhető dolgot még nem említettem az Unfinished Business kapcsán: a kiegészítőhöz megkapjuk a teljes, eredeti Tomb Raidert is. Nem akarok ünneprontó lenni, de szerintem ez a tipikus "nesze semmi, fogd meg jól" üzletpolitika. A játék anno domini akkora sikert aratott, hogy a műfaj szerelmesei így vagy úgy, de megszerezték maguknak. Az Unfinished Business elvileg azoknak lenne jó vétel, akiknek eleddig csak a Tomb Raider II-höz volt szerencséjük, s most égnek a vágytól, hogy Miss Croft korábbi kalandjaival is megismerkedjenek. Na most az előbbi kategóriába szerintem a PC-seknek csak igen kis hányadát lehetne besorolni, a nagy többség számára tök mindegy, hogy rajta van-e az a nyüves Tomb Raider a két CD-n (hogy miért kellett két korong a játékhoz, akár egy külön elemzést is megérdemelne...), vagy sem. Ugyanakkor viszont az eredeti játékot már eleve bekalkulálták az Unfinished Business árába – ami így némileg magasabb egy átlagos kiegészítőénél. Ügyes, határozottan ügyes...


Mivel nem szeretek zöldségeket beszélni, nem mondom meg, hogy mi van a képen...

Ami magukat az új pályákat illeti, azokkal semmi hiba nincs. Az igazat megvallva nem csak hosszúak, hanem idegtépően nehezek is, tehát a reklámanyagokban emlegetett "csak profiknak" kitételt akár komolyan is vehetjük. Az első két pályán Egyiptom kies földjén fogunk kóricálni, ahol ezúttal nem a turistacsoportokra leső iszlám szélsőségesek okoznak problémát (pedig ez se lenne egy utolsó kaland...), hanem egy helyi macska-istennő (én Bastetre tippelek, bár az alkotók nem nevezik nevén) templomában kell tenni-venni. Itt legfőbb ellenfeleink a gonosz kallantyúk és egyéb logikai feladványok lesznek, néhány brutálisabb ellenféllel fűszerezve. Mit mondjak, a második pálya végére már határozottan megutáltam a pálya alapmotívumaként működő szőrös, nyávogó jószágokat... A második kaland volna a névadó Unfinished Business, melyben Lara néni visszatér Atlantiszba, ahol néhány idegen szörnyű terveket eszelt ki. Szóval a szokásos. A pálya kiagyalói alighanem valamelyik Alien film hatása alatt állhattak, mivel a cselekmény meglehetősen harcorientált. Ez persze nem jelenti azt, hogy könnyű vagy unalmas lenne – a tonnaszám rohamozó randaságok között még a cheateket használva is vért fogunk izzadni. E kalandok legfőbb pozitívuma, hogy komoly kihívást jelentenek még a legrutinosabb játékosoknak is, bár a készítők – az eredeti programhoz hasonlóan – helyenként elvetették a sulykot. Nem szóltam még az Unfinished Business második korongján fellelhető egyéb extrákról, úgymint a Windows-alapú képernyővédőről és desktop-témákról, valamint a naptárhoz. Jómagam ugyan az efféle stuffok iránt nem lelkesedem különösképpen (rendben, a Nude Raider sorozatot azért annak idején beszereztem, de ez tényleg más történet...) , viszont azt el kell ismernem, hogy egész pofásra sikeredtek.


Azt hiszem erre mondják, hogy meleg helyzet...

Hát, elég felemás érzésekkel viseltetek az Unfinished Business iránt. Kétségtelen, hogy méltó folytatása (kiegészítője?) a Tomb Raider első részének, csak épp ebbéli minőségében késett egy keveset. Mondjuk úgy egy évet, úgyhogy ehhez mérten én kétféle játékosnak ajánlanám. Először is azoknak, akik olthatatlan Miss Croft és Tomb Raider-lázban égnek – ők minden bizonnyal nem fogják az időt s pénzt sajnálni a négy új pályáért. Másodjára pedig azoknak, akiknek csak a játék második részéhez volt szerencséjük, s kíváncsiak az előzményekre. Nekik valóban megéri beszerezniük az Unfinished Businesst. De az egyszerű földi halandók, kik már kitombolták magukat a kripták, hajóroncsok és kolostorok mélyén, azok vigyázó szemüket inkább a régóta esedékes Deathtrap Dungeonra vagy Die by the Swordre vessék.

T.J.

CONQUEST OF THE EMPIRE

ÚJ HÓDÍTÁSOK FELÉ

Az Ensemble Studios Age Of Empires programja méltán örvend nagy hírnévnek (szándékosan nem Microsoftot írtam, hiszen ők tulajdonképpen csak a nevükkel – és persze a nélkülözhetetlen pénzzel járultak hozzá). Amellett, hogy a nagyszerű alapkoncepciót (ókori hadviselés) igen magas audiovizuális színvonalon valósítja meg, stratégiának sem utolsó. Sőt, még divatos is, hiszen real-time – úgyhogy minden adva volt a sikerhez, mely be is következett: a program sokáig vezette (talán jelen pillanatban is dobogós) a stratégiai játékok különböző eladási listáit.

Amellett, hogy készül a második rész, e programot is utolérte a végzete: máris megjelent hozzá egy unofficial, azaz nem hivatalos kiegészítés. Én az ezekhez hasonlókat már elneveztem magamban "kínai CD-knek", utalva a budapesti bolhapiacok színes egyéniségei által szállított árucikkek minőségére. Volt már ilyen a Warcrafthoz és a Command & Conquerhez, a Doomhoz és társaihoz – a paletta végtelen, csak – tisztelet a kivételnek – az eredmény szokott ugyanaz lenni. Nincs ez másként a Conquest Of The Empire-rel sem, bár rettentően meglepődtem, hogy a CD behelyezése után a WIN95 elkezdett futtatni egy kb. 45 másodperces AVI-t, mely ugyan kis ablakban futott, de nem volt rossz minőségű. Még feljebb húztam a szemöldököm, mikoron egy nem túl pofás, de legalább áttekinthető és könynyen kezelhető installáló felület jelent meg.


Hannibál (vagy valamelyik druszája) a kapuk előtt!

Örömöm azért volt csak kérészéletű, mert velemszületett bizalmatlanságom rögtön megnézette velem, hogy ugyan már mennyi anyagot pakoltak fel a CD-re. No, kérem szépen, ez az előbb említett AVI-val és keretprogrammal együtt nem több, mint 26,7 Mbyte tömörítetlen cucc. Elismerem, hogy manapság az 1.44-es floppy már nem divat, de nem tudok magamban napirendre térni afölött, hogy egy CD kapacitásának mindössze 1/30-át használják ki.



Következik a másik dörgedelem: ha már egyszer kevés az anyag, legalább tartalmazzon valami újdonságot is. Újdonság alatt az új egységeket, épületeket, ideális esetben videókat értek. "Természetesen" itt semmmi ilyesmivel nem találkozunk, csupán összedobtak egykét pályát az alapprogrammal együtt járó szerkesztővel. Ez szerintem azért nem igazán tisztességes dolog, mert ehhez semmi programozói tudás nem szükségeltetik, az ilyen és ehhez hasonló programok kezelésének elsajátításához kb. egy jó órára van szükség, arról már nem is beszélve, hogy semmilyen különleges kvalitást nem igényel.


Hát a csata kimenetele már nem lehet kétséges


"Kicsiny falum, ott születtem én..."

Az alkotók dicséretére legyen mondva, hogy némi történelmi vonalat is megpróbáltak becsempészni a küldetésekbe, így lejátszhatunk a játékban szereplő népcsoportok nevével fémjelzett ókori csatákat, pl. a görögöknél a szalamiszi ütközetet. Az megint egy más lapra tartozik, hogy a játékstílusból adódóan ezt itt tökéletesen élethűen egyszerűen nem lehet megoldani. Pl. érdekes lett volna, ha a görögök a thermophülai csatában építhettek volna a meglévőkön kívül még párezer gyalogost – Xerxész nyilván roppant meglepetten forgatta volna a fejét...

Nézzük a szilárd tényeket! 26 küldetést választhatunk az előbb említett történelmi szituációkból, ezenkívül 45, úgynevezett "őrült" pálya áll rendelkezésünkre. Az őrültség általában egy fejlesztés letiltását, vagy egy nyersanyagforrás túltelítettségét jelzi a pályán. A real-map scenariókban egy létező földrész (pl. Afrika, Európa) vagy egy ország (pl. Egyiptom) alakú térképen játszhatunk. Ezekből összesen 40 található a CD-n. Komplett hadjáratokat is játszhatunk, bár ezekből csak három darab van – és igen leleményes módon ez csak annyit jelent, hogy az előbb már leírt történelmi pályák immáron egymás után következnek.

A küldetések a menüből a load scenario ponttal tölthetők be – és már rögtön játszhatunk is. Azt talán mondanom sem kell, hogy az eredeti Age Of Empires természetesen nélkülözhetetlen lesz.

Sok mindent már nem tudok hozzáfűzni a dologhoz, és bár a program nyilván budget-áron kerül a mélyen tisztelt vásárlóközönség elé, azért jobb, ha mindenki maga dönti el, hogy megéri-e neki a program az árát. Legnagyobb pozitívumként azt tudom felhozni, hogy a körítés és az installálás elég jópofára sikeredett.

Ha értékelnénk a játékot (mint ahogy nem fogjuk, hiszen nincs értelme programmodulokat külön értékelni) elmerenghetnénk, hogy milyen százalékot adjunk neki, ugyanis tartalmilag semmit nem kapunk – de azt legalább jól megcsinálták. A grafika az alapprogramból eredően nagyszerű, a zene az eredeti CD-ről szól...a tartalomra pedig már kitértem az előbb. Ha van Interneted, egyszerűbb letölteni róla egy-két új térképet – ha nincs, lusta vagy szerkeszteni, viszont új AOE-pályákra áhítozol, akkor esetleg nem lehet rossz választás.

ELITE AZ ÓCEÁN MÉLYÉN



Bubba Koshnak pocsék napja volt. Elvégre nem túl örömteli dolog, ha az ember újonnan elkészült, príma kupakolvasztóját agyonnyomja egy AST (azaz Azonosítatlan Süllyedő Tárgy). E hatalmas bádoghengert egy felszínlakó "konzervdoboznak" nevezné, bár Bubba ezt eleve képtelenségnek tartaná. Mármint a gondolatot, hogy a felszínen értelmes lények élnek. Az efféle áltudományos spekulációkat meghagyta a tizedrangú ponyvaregények íróinak, habár néha maga is elmorfondírozott azon, hogy az időről-időre feltűnő hosszúkás izék (csikkek), lapos bizgentyűk (kupakok) és csillogó valamik (érmék) honnan származnak. A Testvériség prédikátorai szerint Valahonnan tartanak a Semmibe, és a Véletlen miatt kötnek ki végül a tengerfenéken. Nem túl világos elmélet, ám Bubbát és fajtársait teljes mértékig kielégítette (ha az "ember" alig egy centi magas, ne legyenek túl nagy igényei). Nem mintha hősünket jelen pillanatban a legkevésbé is izgatták volna az efféle, merőben elméleti kérdések, hisz teljes vagyona egyetlen apró tengeralattjáróra rúgott. Bubba alapvetően ingerült volt, s aligha derítette volna jobb kedvre, ha sejti az igazságot, miszerint mindenről az atlantisziak tehetnek...



Ez a randa izé NEM mentőkabin, bármit is sugalljon a neve. Kipróbáltam...

A fenti, kissé debil történet sokkal inkább tűnhet egy Douglas Adams könyv alaptémájának, semmint egy "mezei" akciójáték bevezetőjének. Az Ubisoft programozói azonban alighanem eltökélték, hogy egy minden szempontból egyedülálló játékot alkotnak a Sub Culture-rel. És láss csodát: ez sikerült is. Már magát a műfaját se könnyű meghatározni: képzeljünk el egy akcióelemekkel megspékelt szimulátort, ahol mindennek tetejébe még politizálnunk és kereskednünk is kell. Ja, és mindezt a víz alatt, gigászi teknőcöket és tonhalakat kerülgetve. Határozottan ígéretesen hangzik, nemde?

AZANNYA!!!

Mégsem a fenti, valóban eredeti háttértörténet volt az, ami miatt első pillantásra beleszerettem a játékba. A látvány és a hangulat volt az, amitől elállt a szavam, e két dologban szerintem a Sub Culture jelen pillanatban verhetetlen. A program ugyanis nemcsak támogatja a különféle 3D-s gyorsítókártyákat, hanem ki is használja azok képességeit – mégpedig jobban, mint bármely más eddigi játék. Ha a Tomb Raider 2 vagy a Wing Commander IV szép volt, akkor a Sub Culture egyenesen gyönyörű! A tenger félhomályából előbukkanó szirtekhez, a felszínről beszűrődő napsugarakhoz, a világítótornyok körözö fénycsóváihoz hasonló látványhoz PC-n eleddig nem volt szerencsém. Ami azt illeti, más gépen se... Az persze hozzátartozik az igazsághoz, hogy mindezek a D3D-s illetve 3DFX-es verziókra igazak – egyre inkább közhellyé válik, hogy a 3D-s játékoknál a gyorsítókártya már alapkövetelmény. Az viszont már jóval meglepőbb, hogy ettől eltekintve a programnak nincsenek túlságosan komoly igényei. A doboz tanulsága szerint a minimális konfiguráció 16 MB RAM és egy



Igazi tenger alatti idill – de már közeledik a konzervdoboz...

Pentium 90-es, ami többé-kevésbé meg is felel a valóságnak. Az igazán zökkenőmentes játékhoz persze ennél némileg keményebb konfiguráció ajánlott, de a hardware-igény még így is igen korrekt. Főleg, ha a mélyütéssel felérő látványhoz viszonyítjuk. Legjobb tudomásom szerint egyébként a program tökéletesen támogatja a legkülönfélébb 2D/3D-s kártyákat, legyen szó Rendition Verité-s avagy Permedia2-s chipsettel ellátott ketyerékről. Ez pedig a látszat ellenére egyáltalán nem egy magától értetődő apróság, hisz a WinQuake és az ATI-kártyák példának okáért a mai napig ki nem állhatják egymást.

Egy szó mint száz: a Sub Culture igen pofás darab. Ez nem csak azt jelenti, hogy az alkotók telepumpálták a legkülönfélébb köd- és fényeffektekkel, hanem azt is, hogy ezek a külön-külön is bravúros grafikai megoldások egységes egésszé álnak össze. A történethez illeszkedik a látványvilág, a látványvilághoz illeszkedik a zenei aláfestés, s mindezt egy tökéletesen eltalált, és egyszerű irányítási rendszer teszi teljessé. Az igazat megvallva szeretem a cikkek efféle ömlengős részeit néhány cinikus beszúrással színesíteni, de a Sub Culture esetében semmi ilyesmi nem jut eszembe: ez a játék (a külsőségeket nézve legalábbis) úgy tökéletes, ahogy van. Efféle dolgokat persze már az előző számban is irkáltam, mégpedig a Dark Omen kapcsán. A hasonlóság ezúttal nem abból adódik, hogy felfedeztem a "Copy" parancsban rejlő határtalan lehetőségeket, hanem – merem remélni – abból, hogy az igényesebb kiadók játékalk fejlesztésekor egyre inkább figyelembe veszik a 3D-s kártyák képességeit. Végre.



V2.0: Ím, a fáradt vándor megtér vackára (az eredeti képaláírást többen is szeméremsértőnek és alpárinak titulálták...)

KERESKEDELEM...

A bevezető alapján gondolom egyértelmű, hogy ügyködésünk célja Bubba barátunk kissé megviselt egzisztenciájának helyretétele lesz. Pénzügyi problémáinkat alapvetően két módon orvosolhatjuk: kereskedelemmel és a városban begyűjthető küldetések teljesítésével. Maga a cselekmény alapvetően ez utóbbiakra épül, tehát a végső győzelem eléréséhez egy nagy halom, egyre macerásabb misszión át vezet az út. Ezek teljesítéséhez azonban folyamatosan fejlesztgetnünk kell majd a sárga tengeralattjárót – az ehhez szükséges pénzmagot pedig leginkább kereskedéssel szedhetjük össze. Kereskedni lehet a különféle víz alatti városok és bázisok között (sajna ezekből nincs túl sok), bár a játék kezdetén az igazán komoly tranzakciókat még nem engedhetjük meg magunknak. Ezzel szemben összeszedegethetjük a tenger fenekén rejtőző tárgyakat, s ezeket jó áron értékesíthetjük a legközelebbi városban.

Kutakodásaink egyes számú célpontjai a tórium-kristályok lesznek, ezeket jóformán bárhol elpasszolhatjuk jó pénzért. A gond csak annyi, hogy az alapállapotban igen méretes kristályok nemcsak hogy erősen radioaktívak (azaz folyamatosan csökkentik a pajzsot), de még csak fel se szippanthatjuk őket a Suck'O'Matic névre hallgató ketyerénkkel. A horog (Grappling Hook) segítségével mondjuk be tudjuk vontatni őket a legközelebbi dokkba (nagy, fekete hengerre emlékeztető építmény a tenger fenekén), ám jóval egyszerűbb a kristályokat apró darabokra robbantani, s ezeket felszedegetni. E módszer előnye, hogy az apró darabokra robbantott tóriumkristályok már nem rongálják a pajzsot,

viszont így az egész kristály egy része elvész. Na ja, semmi se lehet tökéletes. Szintén jó pénzt kereshetünk a cigarettacsikkek, kupakok, rézpénzek és legfőképp az igazgyöngyök guberálásával. A cigarettacsikkek felszedése igen egyszerű: csak akasszuk bele a horgot és már mehetünk is a legközelebbi városba. A kupakok és rézpénzek gyűjtögetése sem sokkal bonyolultabb dolog, bár itt a horog helyett inkább a mágnes használata ajánlott. A legnagyobb értékű (és legnehezebben felszedhető) tárgy a bikora kagylók mélyén rejtőző igazgyöngy. Tán mondanom se kell, hogy nem mindegyik kagyló rejt igazgyöngyöt, s amelyik mégis, az igen gyanakvó jószág. Magyarán a közelébe lopózva azonnal lecsapja a kagylóhéjat, s eme militáns viselkedésén nem is változtat, míg a közelben vagyunk. Csak egyféleképp kaparinthatjuk meg az áhított kincset: rendkívül idegesítő centizgetéssel manőverezzünk a kagyló fölé, és ereszkedjünk le PONTOSAN addig, míg a kagyló még tolerálja közeledésünket. Itt használjuk a Suck'O'Matic-ot, s már pucolhatunk is Beluga Basinba, ahol különösen jó pénzt fizetnek az efféle ritkaságért.

Mint azt már említettem, az efféle "bányászkodással" csak a játék első felében érdemes pepecselni, mivel a városok közti, közvetlen árukereskedelemmel jóval rövidebb idő alatt jóval nagyobb profitot lehet kitermelni. Külön érdekesség, hogy hajónk rakterébe jóformán korlátlan mennyiségű áru fér, így a vagyonosabb kereskedők rendkívül sokat kereshetnek akár egyetlen fuvarral is. Hát igen, a szorgalmas egyének termelnek, míg a ravasz kereskednek – tán mondanom se kell, hogy melyik módszer a nyerő...

...ÉS KÜLDETÉSEK

Küldetésekből aztán nincs hiány, kb. 30 darabbal találkozhatunk a játék folyamán. Ezek sorrendje játékról-játékra változik, s a végső győzelemhez nem is szükséges mindet teljesíteni. Természetesen a tenger fenekén sem uralkodik béke, hisz két politikai hatalom áskálódik egymás ellen: a demokratikus Bohine köztársaság és a "hatalmas" Procha birodalom. Alapvetően bármelyik fél mögött felsorakozhatunk, bár tapasztalataim (s a történelem tanulsága) szerint a legjobb megoldás a semlegesség – azaz dolgozzunk kétfelé. Igaz ugyan, hogy ez időről-időre beárnyékolja majd kapcsolatainkat, ám ez különösebb hatással nincs a játékra. Az árak nem emelkednek az épp ellenséges városokban, nem rajzanak utánunk a fejvadászok és nyugodtan bedokkolhatunk bárhova. Már csak ezért sem érdemes csak az egyik fél küldetéseit elfogadni, mivel ez esetben a program igen hamar kiadja a végső missziót (ez volna a "Project Armageddon"), s lemaradunk egy csomó mulatságos dologról.

Egyébiránt bármilyen küldetést vállalunk is el, készüljünk fel egy igen bosszantó meglepetésre: amíg nem végeztük el feladatunkat, nem menthetünk állást. Ez mondjuk igen kellemetlen tud lenni (főleg a játék vége felé, ahol az ellenfelek már igen gátlástalanul viselkednek), úgyhogy nem árt a küldetések előtt alaposan felszerelkeznünk. Hogy ez pontosan mit is jelent, azt missziója válogatja: a mentőakciók előtt ajánlatos valamiféle vontatóberendezést beszerezni, míg a vérgőzösebb feladatokhoz nem árt komolyabb fegyvereket vételezni. Egyébként a felszerelések ára folyamatosan emelkedik, így nem rossz ötlet a játék legelején alaposan bespejzolni a drágább ketyerékből.

Egy-egy bedokkolást követően nem csak a különféle küldetések között válogathatunk, hanem megszemlélhetjük az új híreket is. Ezeknek mondjuk nincs túl sok gyakorlati hasznuk, viszont igen hangulatosak és tanulságosak – különösen tetszett egy Bohine tábornokkal készült interjú csattanós vége (errefelé is nehéz az újságírók élete).

Na jó, ha itt mindenki ilyen ideges, inkább visszadokkolok...

Az aktuális küldetést most épp T.J. tábornok osztja ki (a Higgins teljes egészében a Win95 számlájára irandó)

Az alant látható 971.190 krediten senki ne ütközzön meg - inkább kukkantson a Cinkelt Lapokba

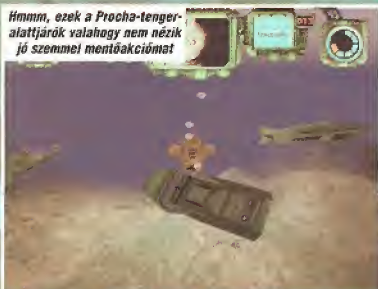
FELSZERELÉSEK & FEGYVEREK

Ezekből is igen tisztességes a választék, úgyhogy az egyszerűség kedvéért csak a használhatóbb darabokra térek ki. Mindenekelőtt azonban ejtenék néhány szót a különféle felfüggesztési pontokról, ezek ugyanis lehetetlenné teszik az úszó svájci bicskák építését. Hajónkon összesen 10 különféle felfüggesztési pont található, s ezek mindegyikére csakis egy felszerelés illetve fegyver pakolható. Természetesen igen komoly átfedések vannak az egyes berendezések között (például nem lehet hajónkon egyszerre vontatóhorog és mágnes), de ez nem jelenti azt, hogy az épp használaton kívüli szerkentyűket el kéne passzolnunk: ezek a raktérben pihennek és alkalomadtán ismét felszerelhetjük őket. Emiatt érdemes mindenféle és fajta tárgyból legalább egyet beszereznünk, így a küldetések alatt kedvünk szerint átalakíthatjuk tengeralattjárónkat.

Arzenálunk a játék kezdetekor még a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető bőségesnek, egy Suck'O'Maticból, egy reflektorból és egy sokkolóból áll. A Suck'O'Maticról már volt szó, a kisebb víz alatti tárgyak felszedésére kiválóan alkalmas. Hasznos darab, bár igen komoly hibája, hogy egyszerre legfeljebb öt egységnyi árut tárolhatunk benne. A reflektor működése és haszna elég egyértelmű – én amúgy nem szoktam túl sűrűn használni, mivel elbarmolja a gyönyörű ködeffekteket. A sokkoló egy rendkívül gyenge és kis hatótávolságú fegyver, viszont nem kell hozzá muníció és folyamatosan tüzelhetünk vele. Ennek ellenére alapesetben nem túl használható darab, viszont némi tuningolással (Zapper Upgrade) halálos (na jó: viszonylag halálos) fegyverré változtathatjuk. A hajótest megerősítése (Hull Strength) szintén nem egy rossz befektetés, e nélkül már az első pár küldetés során vért fogunk izzadni. A háromszorosan-négyszeresen megerősített hajótest jóformán bármit kibír, bár ezt megszerezni elég drága mulatság lesz. Hasznos felszerelés még a Whoosh-hajtómű is, ezt használva még a legfürgébb üldözők elől is pillanatok alatt meglóghatunk. Egyetlen komoly hátulütője (a borsos árán kívül), hogy összesen 99 másodpercig használhatjuk. Ha ez az idő lejárt, a hajtómű megsemmisül és némi szitkozódás után mehetünk is újat venni. Persze ez a 99 másodperc nem is olyan rövid idő, ha tényleg csak végszükség esetén használjuk a szerkentyűt. Érdekes

A képen látható gyanús tereptárgy egy hering gerinc – enynyit az arányokról. Heringettét!


Hohó, itt még a hínár is mélységi bombát rejt!


Hmmm, ezek a Procha-tengeralattjárók valahogy nem nézik jó szemmel mentőakciómat

darab még a ROV névre hallgató mini-tengeralattjáró, melyet távirányítással küldözgethetünk majd mindenféle veszélyesnek ígérkező feladatokra. Túl sűrűn mondjuk nem fogjuk hasznát venni, ám néhány kémkedős illetve felfedezős küldetés teljesítéséhez nélkülözhetetlen lesz. A ROV használatakor leginkább arra kell figyelni, hogy még csak véletlenül se kormányozzuk túl messze az "anyahajótól" (erre figyelmeztetnek a hirtelen felbukkanó statikus zörejek). Ez esetben ugyanis a kapcsolat egyszer s mindenkorra megszakad, ami bizony elég drága baklövés. A ROV bedokkolása a tengeralattjáróra nem egy bonyolult művelet: egyszerűen mozogjunk a hajó hasa alá és nyomjuk meg az "Y" billentyűt.

A sokkolón kívül még jó néhány fegyverrel beleakadhatunk a játékban. Kezdjük mondjuk a torpedókkal, melyek lényegesen nagyobbat pukkannak a már emlegetett sokkolónál. Három-négy efféle szeretetcsomag a legtöbb ránk vadászó ellenfelet hidegre teszi, bár maga a lőszer itt már pénzbe kerül. Méghozzá nem is kevésbe. Amellett a pontos célzáshoz is szükséges némi gyakorlat – főleg a fürgébb célpontok esetében. Célkövető torpedóval (Homer) lődözve már nem kell efféle hívságokra vesztegetni az időt, azok automatikusan ráállnak a legközelebbi célpontra. Ehhez mérten az áruk is meglehetősen borsos, mivel egy adag lőszer mindössze négy torpedót tartalmaz. Főleg a jól manőverező, gyors ellenfelek megrendszabályozásánál érdemes efféle luxuscikkekhez folyamodnunk, a mezei kalózok ellen tökéletesen megteszi a tuningolt sokkoló is. A masszívabb célpontok ellen a gépágyú (Ripper) az ideális fegyver – bár hogy ez pontosan hogy is működhet a víz alatt, inkább ne feszegessük (tök jó, még a hangját is halljuk...). A kézikönyv szerint másodpercenként tizenkét lövést ad le, ez magában a játékban abban nyilvánul meg, hogy a legizmosabb ellenfeleket is pillanatok alatt ledarálja. Egyébként a lőtávolsága meglepően nagy, bár a célzás ezzel sem könnyű. Legnagyobb hibája a baromi drága lőszer, így a gépágyú túl sűrű használata hamar az anyagi csőd szélére sodorhatja szegény Bubbát. Vehetünk még mélységi bombákat (Depth Charge) is, ezek legfőbb ismérve, hogy a legcsekélyebb mértékben is mozgó ellenfelek ellen már mit sem érnek. Hogy akkor mégis mire jók? Bizonyos küldetések során (pl. Covert Operation) tereptárgyakat kell majd felrobbantanunk, ez pedig mélységi bombák nélkül nemigen fog menni. Az utolsó, s egyben legerősebb fegyver a villámszóró (Electro Bolt), ami pusztító energiakisülésekkel tréfálja meg az ellent. Néhány másodpercbe beletelik, míg az energiakisülés létrejön, ezért leginkább a lomha illetve csapatban mozgó célpontok ellen érdemes használni. Területre hat, pontos lövés esetén az ellenfél szinte bizonyosan elpusztul – szóval nem egy rossz darab. Hátulütője a borsos ára valamint az a sajnálatos tény, hogy egy-egy villám után baromi sokáig kell töltődnie. Ennek ellenére a végjáték során nélkülözhetetlen lesz, úgyhogy mindenképp szerezzünk be egyet.

NÉHÁNY APRÓSÁG

■ Magát a kezelést nem szándékozom külön fejezetben feszegetni, mivel ez a játék tán legegyszerűbb része. A dokkolási procedúra teljesen automatikus, az "Y" billentyű lenyomásával bárhová bedokkolhatunk. A tengeralattjáró kormányzása szintén meglehetősen egyértelmű (ezt a főmenüben kedvünkre beállíthatjuk), ezzel kapcsolatban csak annyit jegyeznék meg, hogy nem árt a vertikális irányú hajtóművek kezelésével már a játék legelején megismerkedni. A függőleges irányváltoztatásokkal ugyanis remekül kikerülhetjük az ellenséges torpedókat, amire a későbbiekben még igen nagy szükségünk lesz. Magában a harcban egyébként a jól felszerelt hajó és némi taktikai érzék lényegesen jobban számít, mint a villámgyors reflexek. A frontális támadások valahogy nem igazán jönnek be (még egy kellőképp feltápolt tengeralattjáróval sem), ellenfeleinket egyenként, a tengerfenék fedezékei között bújócskázva érdemes elkapni.

■ A Sub Culture-ben alapvetően két nézetből irányíthatjuk hajónkat, egy külső/hátsó szemszögből (F2) illetve a pilótafülkéből (F1). Ez utóbbi főleg a harcok illetve bányászkodás során ajánlott, mivel a külső nézet nem igazán alkalmas a pontos célzásra illetve centrizésre. Nem árt egyébként a műszerfalon időnként a felső illetve alsó nézetet is megjeleníteni, mivel az ellenséges hajókat nem egyszer csak így követhetjük figyelemmel.

■ Az, hogy a városokban kijavíthatjuk a pajzsunkat ért károsodásokat (Shield Repair), aligha hat a meglepetés erejével. Az már sokkal érdekesebb, hogy "tartalékba" is vehetünk (sima felszerelésként) efféle javításokat, s ezeket akár a harc sűrűjében is használhatjuk. Nem egészen tudom elképzelni, hogy ezt pontosan miképp is képzelték el a játék írói, de az biztos, hogy eme apró logikátlanság ugyancsak megkönnyíti majd dolgunkat.

■ Maga a kereskedelem első pillantásra igen komplex és érdekes dolognak látszik, ám a valóság sajna elég kiábrándító. Kétségtelen, hogy elég sok áruval seftelhetünk, s ezek ára folyamatosan változik, ám úgy istenigazából csak néhány útvonal és cikk akad, ami megéri a fáradtságot. A fémet, a tóriumot illetve a dohányt eladjuk a finomítóban, innen feldolgozott tóriumot viszünk Belugába – ennél bonyolultabb tranzakciókra én még nem kényszerültem.


Ezt a behemótot nem nagyon hatják meg a torpedók – ideje lesz olajra lépni

VÉGSZÓ

Akármilyen gyönyörű játék is a Sub Culture, néhány hiányossága azért csak megkeserítette a szám ízét. Az első, s tán egyetlen komolyabb problémám a játékkal, hogy a látszat ellenére sajna nem ígér igazán hosszú távú szórakozást. A küldetések ugyan összetettek és változatosak, viszont könnyen megtanulhatóak és másodjára akár csukott szemmel is könnyedén teljesítjük őket. A kereskedelem és politikai manőverezés szintén nem kap túl nagy szerepet, három-négy napi intenzív játék után a Sub Culture már nem ígér túl sok újdonságot. A gépi intelligencia is ellentmondásos, bár a tengeri teremtmények életét például lenyűgözően modellezték le az alkotók. A nagyobb halak bőszen kergetik a kisebbeket, míg a nagyobb testű, villámokat lődöző ragadozók valóságos párbajokat vívnak a városokat védelmező őrtornyokkal. Ellenfeleink viselkedése viszont nem egyszer igen ostoba, némi gyakorlás és fegyvervásárlás után a mezei kalózok már semmiféle kihívást nem jelentenek.

Ugyanakkor viszont mégsem illene ily módon befejeznem a cikket, mivel a Sub Culture – mint akciójáték – vitathatatlanul műfajának koronázatlan királya. A grafikát már épp eleget dicsértem eddig is, röviden és tömören: fantasztikus. Emellett a játék alkotói szerintem tökéletesen elkapták a Cousteau-filmekből is megismert víz alatti világ sejtelmes hangulatát. Nemegyszer azon kaptam magam, hogy minden különösebb cél nélkül úszkálok az óceán mélyén, s nézegetem a homályból előbukkanó szirteket, halakat, teknősöket és hínárcsomókat. A Sub Culture-ből mindezek ellenére aligha lesz oly legendás játék, mint amilyen az Elite vagy a Civilisation 2 volt anno. Egész egyszerűen hiányoznak belőle az igazán nagy ötletek, s érzésem szerint túlságosan is egyszerűre és könnyen emészthetőre sikeredett. De hogy kevés eredetibb és színvonalasabb játékhoz lesz szerencsém a 98'as évben, abban majdnem biztos vagyok.

T.J.


Itt a rája, hát másszunk rája (bocs, de kicsit későre jár)

sub culture

Ubisoft/Criterion Studios

http://www.ubisoft.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Nagyon szép, nagyon ötletes, nagyon eredeti – de nagyon rövid!

90%

CSILLOGÓ GOLYÓBISOK

BALLS OF STEEL

Aminap egy elég feledhető mozit nézve a következő aranyköpés ütötte meg a fülem: "A világon két fajta embertípus létezik. Egyrészt vannak a videojátékosok, másrészt pedig a flipperjátékosok." Bizony, eme állítás nagy igazságnak tűnik, de ha ez valóban így van, akkor vajon most ki a fenének ajánljam a Balls of Steelt?! A legjobb lesz, ha mindenkinek!

A Duke Nukem alkotói egészen új oldalukról mutatkoztak be: a szenzációs lövöldözős játékuk után most egy különleges flipper-szimulációval jöttek ki. No, azért nem maradtak teljesen hűtlenek a híressé vált izompacsirtájukhoz sem: a játékban található öt flipperasztal közül egyet Duke Nukemnek szenteltek. Azt hiszem pont ez az asztal a legjobb példa arra, hogy bemutassuk, miként vittek az alkotók több szint a hagyományos flipperjátékokba. Az ún. sztoris flipperekről gondolom már mindenki hallott (hiszen manapság már jóformán csak ilyen automatákat gyártanak), ahol ugyebár arról van szó, hogy miközben mi a golyót különböző helyekre belőjük, a mátrixképernyőn kisebb történetek peregnek le. Küldetéseket kapunk, amelyeket aztán – adott időn belül a golyót a megfelelő célba eljuttatva – teljesítenünk kéne. Nos, így működik a Balls of Steel is, csakhogy ebben a játékban olyan küldetések lesznek, amilyenekkel játékteremben aligha találkozhatunk. Például életre kelnek a Duke Nukem űrből jött szörnyetegei, és ott grasszálnak az asztal közepén. Szépen be kell céloznunk őket, s ha ügyesek vagyunk, a szörnyekből csak egy nagy vérpaca marad hátra, a mátrixképernyőn pedig peregnek a bónuszok. Olyan automatákról van szó, amelyek egy kissé mozgalmasabbak a valódi társaiknál, például akár a golyó is átalakulhat – teszem azt lökhajtást kaphat, ha aktiváljuk a jetpack módot. Az élethűség itt most csak másodlagos szempont volt, mert ha megfigyeljük, még a golyó mozgása is némileg természetellenes: túl könnyen felsiklik a rámpákra, és kevésbé hat rá a nehézségi erő, mint a valóságban.

Ha a játéktermet szimuláló Arcade-üzemmódban játszunk, csupán három golyót kapunk,a szabályok pedig megegyeznek a valódiakkal (azaz majd csak pontokért kapunk jutalom-golyót). Nem lesz olyan nehéz dolgunk, mint a valóságban, ugyanis az asztalok kialakításánál nem az volt az elsődleges szempont, hogy minél több zsetont nyeljenek el, hanem hogy minél jobb szórakozási nyújtsanak. Például nem eshet le olyan könnyen a golyó, mert csak kis hely van a karok között. Összesen maximum négyen lehet egymás ellen versenyezni, a játékosok számát (az asztal betöltése után) a megfelelő számot lenyomva adhatjuk meg. A játéktermi üzemmódon kívül van még egy Regular mód, ahol 3 helyett 5 golyót kapunk és több a bónusz, valamint van még egy kezdőknek való Novice mód, ahol olyan sok újrajátszási lehetőséget kapunk, hogy már szinte elrontani nehéz a játékot. Van még egy negyedik mód is, a Tournament – ha rendelkezünk Internet hozzáféréssel, elküldhetjük az eredményünket összehasonlítani a világ legjobbjaival. Azért, hogy a versenyzőknek egyforma esélyeik legyen, ebben a módban nincsnek extra golyók, mindenért csak pontokat lehet gyűjteni.

Nézzük, milyen asztalokkal játszhatunk! A Barbarian egy klasszikus fantasy-történet a gonosszal viaskodó barbárról, akinek célja eléréséhez sárkányokat, szellemeket kell leküzdnie, és drágaköveket kell begyűjtenie. A küldetések során például elpusztítandó cápok, keselyűk jelennek meg az asztalon. A FireStormnál egy tűzszerész-brigád vezérét alakítjuk, akik egy őrült robbantgatót üldöznek egy nagyvárosban. Ez az asztal egy négy karos modell, úgy is mondhatni, egy kisebb játéktér van a nagyobbon belül. Egyes missziónál megesik, hogy maga, a golyó a bomba. A Duke Nukem-automata főhősét gondolom nem kell bemutatni – Duke-nak ismét idegen hódítókkal kell leszámolnia. Duke rajongóknak külön élvezet ez a pálya: menet közben az eredeti játék zenéjét hallhatjuk, az asztalon látható akadályokat és csapdákat is az eredeti tereptárgyakról mintázták (például szerepelnek a ventillátorok vagy a robbanékony gázpalackok), és ami a lényeg: jellegzetes hangján és beszólásaival végig Duke kommentálja az eseményeket. A DarkSide pályán is az idegenek a főszereplők, csak itt amolyan bogárszerű idegenekről van szó, akik egy űrállomást támadtak meg. A lényeg persze itt is az, hogy halomra lőjük a szerencsétleneket, vagy visszaküldjük őket oda, ahonnan jöttek. A Mutation asztalon genetikai mutánsok ellen folyik a harc, a "helyszín" tehát egy kutató laboratórium. Az egyik feladatunk például az, hogy (golyók helyett) elszabadult spórákat juttassunk el biztonságos helyre – még mielőtt felrobbannának. Ennek az asztalnak az érdekessége, hogy a kezdés előtt három célfeladat közül választhatunk, melyeket a kilövés után rövid időn belül teljesítünk kell – legalábbis ha meg akarjuk szerezni az értük járó pontokat. Mindegyik automatán úgy 7-8 küldetés vár ránk. Nagyon tudtam értékelni, hogy az asztalon mindig csak azok a dolgok villognak, amiket éppen el kéne találnunk, tehát mindig tudjuk, hová kell lőnünk a golyót. Igazán felhasználóbarát az a mozzanat is, hogy amikor egy multiball (több golyós) játék kezdődik, a program automatikusan átvált a teljes képernyős nézetre, s így valamennyi golyót nyomon tudjuk követni. Grafikailag mindegyik pálya jól elkülönül, mindegyik asztal egyedi vonásokkal rendelkezik. Nagyon klassz, ahogy például a DarkSide pályán ballockként egy ronda féreg funkcionál, ami egyszerűen lenyeli a golyót. A vizuális élmény tehát maradéktalan – pedig még nem is szóltam a mátrix képernyőn látható dolgokról. Frankó kis aljátékok játszhatók ott is: űrrepülővel kell meteorokat kerülgetnünk, kötelet húzhatunk Duke-kel a disznók ellen, és ehhez hasonlók.

Bár a Balls of Steel nem éppen a legélethűbbre sikeredett flipperprogram, mégis azt hiszem, hogy a flipperrajongók is imádni fogják. Annyi ötlet van benne, hogy a játéktermi gépeket számba véve két év termésében sem találunk ennyit.

V.Z.







balls of steel

GT Interactive/Pinball Wizards
http://www.pinballwizards.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 2xCD

A 2D-s flipperek eddigi legszebb és legkülönlegesebb tagja

85%

CROC

Alig alligátor

Ha egy közvéleménykutatáson megpróbálnák kideríteni, ki a legnépszerűbb videojátékhős, valószínűleg Mario neve jönne ki végeredménynek. A Nintendo kabalafigurája szinte egybeforrt az ugribugri mászkálós játékok fogalmával – tegyük hozzá, nem véletlenül, hiszen ezt a játéktípust mondhatni, a Nintendo "találta fel". A platformjátékok harmadik dimenzióba való átköltöztetésében is a Nintendo játszotta a főszerepet: a Mario 64 sokak szerint máig a legjobb 3D-s platformjáték. Ez persze sovány vigasz számunkra, PC-sek számára, hiszen egy átlagos PC nemigen tud mit kezdeni egy N64 kazettával. Egészen mostanáig kellett várni, hogy végre megjelenjen egy "multiformat" hős is ebben a stílusban, aki már nem csak az egyik hardvergyártó óriás érdekeit szolgálja, hanem ugyanúgy a PC-seké mint ahogy a PlayStation tulajdonosoké vagy a Saturnosoké: itt van tehát: megérkezett a hátizsákos kis zöld krokodilus, Croc.

A GOBBOK LEGENDÁJA

Mariohoz hasonlóan Croc is egy igazi, hamisítatlan mesehős. Kezdődjék hát a mese arról, hogy hogyan került Croc abba a kutyaszorítóba, ahonnan majd nekünk kell kivezetnünk! Kicsit vissza kell mennünk az időben egészen Croc születéséig, amikor is szerencsétlen hősünket árvaságra kárhoztatta a gonosz sors. A még egészen apró Croc kosárban hánykódott egy folyó sodrásában, és így érkezett el az apró kis szőrös lények, a Gobbok birodalmába, akik végül kihalászták. A Gobbok királya nagyon megkedvelte Crocot, és ő maga nevelte fel az ifjú jövevényt, aki az idő múltával aztán szépen fel is cseperedett. Boldogan éltek egészen addig a napig, amedig a gonosz Dante báró be nem tette a lábát az országba. Szemtelen kis csatlósai segítségével a báró valamennyi Gobbot elfogatta és börtönbe záratta, a Gobbok királyát pedig a saját játékszerének tette meg. Mielőtt mindez a csúfság megtörtént, a királynak szerencsére sikerült segítségül hívnia egy bűvös madarat, aki kimenekítette Crocot Dante karmai közül, így tehát a Gobbo nemzetség minden reménye immár csakis hősünkben van. Crocra vár a feladat, hogy végigjárja környék négy szigetét, és kiszabadítsa a bebörtönözött Gobbokat.


A kaland elején még könnyű a Gobbokat megtalálni


A víz alatt Neptuna az úr – legalábbis ameddig le nem győzzük


Dante báró egy jetpackkel lepi meg az egyik áldozatát

A JÓL BEVÁLT RECEPT 3D-S KÖNTÖSBEN

Ez a történet persze sokkal élvezetesebb élőben, ugyanis mindez megtekinthető a játék introjában is. Talán éppen ez az, amivel az Argonaut egy kicsit túltett a Nintendon: a Croc egy könnyen "emészthető" játék, egyszerű és aranyos történettel, klassz kis közjátékokkal. Amikor például a főellenségekhez elérünk, mindig láthatjuk, hogyan is keletkeztek azok a gonoszok: a minden hájjal megkent Dante báró mindig valamilyen egyszerű erdei állatot varázsol át a csatlósává. A Croc másik lényeges jellemzője, hogy rengeteg titkos pálya, és bónusz szint van elrejtve, melyek feltárása egészen komoly feladat. A Croc pályáinak rendszere kísértetiesen emlékezteti az embert a SNES-es Mario- vagy még inkább a Donkey Kong-sorozatra: a pályák ugyanúgy szigeteken helyezkednek el, a szigetek végén ugyanúgy főellenségekkel kell megvívnunk, és a "kötelezően teljesítendő" pályák ugyanúgy még távolról sem jelentik a teljes játékot. Ha egyszerűen csak megkeressük a szintek kijáratait jelző gongokat, s így csak "végigrohanunk" a játékon, bizony a helyszíneknek alig több, mint a felét látjuk. A Crocot a fiatalabb korosztály a rajzfilmszerű karakterei és jelenetei miatt fogja élvezni, az idősebb játékosok pedig azért, mert bár első pillantásra könnyen teljesíthetőek a pályák, a titkok felfedezéséhez gyakorlott, és biztos kezekre lesz szükség a gombokon.

Az akció menete a klasszikus platformjátékok sémáján alapszik: adva vannak az ellenfelek, amelyeket vagy agyon kell taposni, vagy képen kell törölni Croc farkával, és van egy csomó kincs, amelyeket pedig érdemes felszedni. A Sonichoz hasonlóan Croc is sérthetetlen mindaddig, amíg nála vannak a kincsei, azaz a drágakövei – a kövek megkeresése tehát létfontosságú. Ha Croc véletlenül nekiütközik Dante egyik csatlósának vagy netán lávába esik, azonnal elejti az összes drágakövet, amik aztán – ha nem szedjük fel őket nyomban – azonnal el is tűnnek. A kövek között mindegyik pályán találhatunk néhány színeset is: az öt színes drágakő a színes kapukat fogja nyitni – ezek a kapuk általában a gongok közelében találhatók, mögöttük pedig legtöbbször újabb kiszabadításra váró Gobbok rejtőznek. A Gobbok felkutatása amúgy a


A rácsok alul-felül járható illetve mászható utat biztosítanak


A szemtelen pókok, életre kelt középkori páncélzatok: vitathatatlanul egy kísértetkastélyban járunk


Ezt az agresszív fókát jobb lesz eltaposni

rendes pályákon sem olyan egyszerű, mert gyakran ketrecekbe zárva találjuk őket, amelyekhez külön kell megkeresnünk a kulcsokat. A Croc-ban is vannak amolyan Mario-féle bónuszládák – ha ezeket széttörjük, a drágaköveken kívül néha egy-egy szőrmók is előkerül belőlük. Mielőtt még törnénk-zúznánk, előbb mindig érdemes alaposan körülnézni (a W gombot folyamatosan nyomva tartva), nehogy olyan ládát törjünk szét, aminek a tetejéről még tovább lehetne ugrani valahová – ha ezt a hibát elkövetjük, könynyedén elvághatjuk magunk előtt az utat egy bebörtönözött Gobbohoz. A széttörhető ládákon kívül vannak törhetetlen (nyíllal jelölt) blokkok is – ezeket csak tologatni lehet. Érdekesek még az itt-ott fellelhető kapcsolók is, aktiválva őket például rejtett platformokat tehetünk láthatóvá. Felhívnám még a figyelmet a lefedett kutakra hasonlító lejárókra is: ezeknek a tetejét áttörve sötét barlangokba juthatunk le. Az ilyen helyeken gyakran különféle "szerencsejátékokban" hazardírozhatunk, például "itt a piros, hol a piros"-módjára játszhatunk "itt a Gobbo, hol a Gobbot". Sajnos azért



akadnak olyan aljátékok is, amelyeket csak egyszer lehet megpróbálni (ilyen például az is, amikor drágakövek potyognak az egyik barlang tetejéből, nekünk pedig a megfelelő irányba mutató gombra taposva egy üstöt kell alájuk irányítanunk). Ha akárcsak egyetlen kő is leesik, már nem kapjuk meg a jutalmunkat.

A TITKOK

A Gobbok kiszabadítása amúgy nem csak szimpla jócselekedet – nagyon is fontos, ha a játékot 100%-ra akarjuk teljesíteni. A már teljesített szintekre bármikor visszamehetünk, így ha netán valahol otthagytunk egy Gobbot, aggodalomra semmi ok. A térképen az adott pálya neve mellett mindig egy szám mutatja, hogy hány Gobbot szabadítottunk már ki – ha ez a számláló nem hatot mutat, akkor bizony oda még érdemes visszatérnünk. Amennyiben egy szigeten belül mind a hat pályán mind a hat Gobbot kiszabadítjuk, a főellenségek pályái után bónusz szintek fognak megnyílni. A bónusz szintek végén egy-egy puzzle darabot gyűjthetünk be, s ezekből a darabokból áll majd össze a legendás ötödik szigethez a kulcs. Összegezve tehát: hiába győzzük le Dantét a negyedik sziget végén, az ötödik szigetet csak akkor fogjuk látni, ha összeszedjük a puzzle-darabokat. Ha egyébként abbahagyjuk a játékot, ne felejtsünk el állást menteni (Save), ugyanis a gép nem ment automatikusan. Egyébként érdekesség, hogy a PC-verzióban is meghagyták a kódszavas állástöltést is (Password).


Íme, hogyan lehet egy oszlopból létrát építeni

A SZIGETEK

Lévén egy mesebeli világról szó, a Croc szigetei természetesen nem holmi egyszerű szigetek: mindegyik egy-egy eltérő világot jelképez, eltérő teremtményekkel. A Gobbo-szigeten zöldellő réteken bolyonghatunk, a főellenség pedig egyrészt egy felnagyított csirke, másrészt meg egy nehézsúlyú katicabogár lesz. A második szigeten már a jég dominál, a sziget felénél pedig először egy jetpackes manus akar agyontiporni minket, később pedig egy jól megtermett yeti akar ránk ülni. A sivatagos, vulkános szintre ugyebár a szárazság jellemző, ám fura módon a vasvillás hal, Neptuna egy akváriumban fogad minket. A sziget végén egy élő kaktusz akar minket halálra szurkálni. Dante kastélya persze a legagyafúrtabb helyszín, s mellesleg a látványa sem utolsó. (Ahogy például hatalmas fogaskerekeket a helyükre csúsztatva ördögi gépezeteket indítunk be.) A kastélyban először egy bombákat dobáló lufis ember, majd maga, Dante próbálja az utunkat állni. Az ötödik sziget főnöke egyelőre maradjon meglepetés, bár aki ismeri a Donkey Kong-sorozatot, már sejthet valamit. A főellenségek elintézéséhez természetesen mindenhol más-más taktika szükséges, de általános szabály, hogy vagy ki kell fullasztanunk az ellenfelünket, vagy valamiképpen a saját fegyverét kell ellene fordítanunk.

TÖKÉLETES MÁSOLAT?

Croc mozgása óhatatlanul Mariót juttatja az ember eszébe: hősünk aprókat lép, de mégis fürgén fut és ugrándozik. Ha agyon akarunk taposni valakit, az ugrás gombját (Space) a levegőben ismételten le kell nyomnunk. Croc a farkával is küzdhet, a pofonokat a bal Ctrl-lal oszthatjuk. Ha netán sürgősen menekülnünk kell valahonnan, megfordulni a bal Shifttel lehet. A keskeny platformokon való ugráláshoz nem biztos, hogy az alapbeállításnak tekinthető talajközeli nézet a legalkalmasabb, tehát ha fel akarjuk emelni a kamerát, majd később visszasüllyeszteni, a Q és az A gombokat használjuk. Azt sem szabad elfelejtenünk, hogy Croc a falakra is fel tud mászni (ha van miben megkapaszkodnia) és a rácsos platformokon alulról kapaszkodva, lógva is tud közlekedni.

Azt hiszem vitathatatlan, hogy a Croc a jelenlegi legjobb 3D-s platformjáték PC-re – vitathatatlan, hiszen "ő" az egyetlen. Szemlátomást egy profi munka: a játék az átlagos PC-ken is frankón elfut, ugyanakkor a 3D-kártyák tulajdonosai is örülhetnek, hiszen gyorsítókártyát használva a játék figuráit és tárgyait gyönyörűen világítják meg a színes fények, minek révén kétségtelenül a PC-verzió a legszebb. Az pedig, hogy a Croc látszólag csak egy pofátlan másolata a Mario64-nek, gondolom nem érdekel senkit, hiszen a lényeg, hogy nagyon jól el lehet lenni vele. Arról egyébként is lehetne filozofálni, hogy ki-kit másolt le, ugyanis az Argonaut még anno '94-ben (a fejlesztésnek egy igen korai stádiumában) pont a Nintendonak ajánlotta fel a Crocot terjesztésre, szóval lehet, hogy néhány vizuális effektust éppen hogy Mario vett kölcsön Croctól. No persze az is megeshet, hogy ez az egész hasonlóság pusztán csak a véletlen műve...

V.Z.


A gépezet hamarosan beindul


Pufók barátunkat felpumpálva berobbanthatjuk az egyik ajtót – de vajon melyiket érdemes?

croc

Fox Interactiv/Argonaut
http://www.foxinteractive.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Egyszerű, de nem könnyű platformjáték kicsiknek és nagyoknak egyaránt

90%

Az ifjú Indy 500 kala

Precisi Racing


A grafika ugyan csodálatos, de mint látható, a gép a távoli tárgyakról megfeledkezik


Még ha egy versenyző keresztbe is állt, a széles pályákon nem gond az előzés


Néhány lassabb járgány csak feltartja a mezőnyt

Egy autóverseny a MicroSoft-tól? Első olvasatra nem hangzik túl bíztatóan – legalábbis számomra nem, az biztos, hiszen a cég Win95 című "kalandjátékát" még máig sem sikerült végigjátszanom. (Most éppen ott vagyok elakadva, amikor a Word a kurzorbillentyűk hatására rendszeresen egy "illegal operation" feliratot küld nekem – a legnagyobb örömömre.) Esetünkben azonban szerencsére semmi okunk nincs az előítéletekre: bár az autóversenyek rajongói egyre több és egyre jobb játékok közül válogathatnak, a CART Precision Racing-nek megvan minden esélye arra, hogy sokaknak hamarosan az első számú kedvencévé váljon. Remek grafika, végletekig menően realisztikus irányítás, profiknak való állítási lehetőségek a valódi minták alapján modellezett gépeken – summázva ennyit kínál a CART Precision Racing. Nézzük akkor mindezt kicsit bővebben!

A GARÁZS

Az Indy Car versenyekről gondolom már mindenki hallott, de ha mégsem, igazi szakbarbár módjára valahogy így fogalmaznám meg a lényeget: Forma 1 amerikai módra. A versenypályák nagyrészt az amerikai kontinensen vannak (négy kivétellel mind az Egyesült Államokban), a versenyautók pedig kizárólag ezekhez a sporteseményekhez felépített egyedi "műalkotások", melyeken mérnökök százai dolgoznak, hogy a legjobb formájukat nyújtsák. A játék segítségével az 1997-es PPG CART Világbajnokságra nevezhetünk be – valamennyi csapat és valamennyi pilóta szerepel a játékban, nekünk csak az a dolgunk, hogy kiválasszuk a kedvencünket. A Drivers menüpontnál 17 csapat 24 pilótája közül jelölhetjük ki, kivel akarunk lenni, és persze mindegyikükről megtudhatunk minden fontosat (Driver Info). Ugyanígy válogathatunk a 17 helyszín közül (Tracks menüpont) és persze informálódhatunk is a pályákról (Track info). A menürendszer nagyon hangulatos, külön figyelemre méltó, hogy egy percre sem hallgat el a zene, és mialatt a pályák betöltődnek, azalatt egy rövid ismertetőt hallhatunk az adott helyszínről.

Mint ahogy már említettem, a CART Precision Racingben különös jelentősége van az autókon állítható technikai paramétereknek. (A módosítások elvégzéséhez a Garage menüpontot kell használnunk.) Mindegyik pályához – attól függően, hogy gyorsabb vagy lassabb pályáról van-e szó – más-más technikai beállítások tartoznak, de ezek csak hozzávetőlegesen vannak megállapítva, tehát mi még tovább finomíthatunk rajtuk. A technikusunk, akit egy valódi mérnök, Nigel Bennett hangja személyesít meg, hasznos tanácsokkal lát el minket – már amennyiben rákattintunk a kis hangszórókra. Ha komolyan vesszük ezt a technikusi dolgot, először is az a teendőnk, hogy néhány tesztkört megtegyünk (Test Drive). Miután így kitapasztaltuk, mennyire szimpatikus a kocsi viselkedése, visszalépve a garázsba mindössze a Race Engineerre kell kattintanunk, s máris "elmondhatjuk", mi a problémánk az autóval. Különböző kommentárok közül választhatunk (olyan meghatározásokról van szó, mint mondjuk hogy "jól megy az autó, ám egy kicsit túlságosan csúszkál és így túl széles pályára van szüksége"), melyekre reagálva a mérnökünk rögtön meg is teszi a javaslatait. A gép kiírja, hogy a kocsi mely alkatrészein kéne esetleg változtatnunk, s nekünk mindössze csak jóvá kell hagynunk a módosításokat. Ha egyébként valaki úgy érzi, hogy jobban ért ehhez az egészhez, mint Nigel Bennett, nem muszáj megfogadni a tanácsait, az általános összképen (Overview) kívül ugyanis kikérhetjük részletezve is a kocsi paramétereit, s magunk módosíthatunk rajtuk. Állíthatunk azon, hogy mikor menjünk ki a bokszba (Pit Strategy); a kocsinknak milyen aerodinamikája legyen (Aerodynamics); milyenek legyenek a váltó fogaskerekeinek az áttételei (Drive Line); milyen gumikat használjunk (Tires); a felfüggesztések tulajdonságain is módosíthatunk (Suspension); és végül néhány általánosságon is finomíthatunk, úgy mint a fékek hatásfokán, az üzemanyagtartály telítettségén, a tükrök látószögén, és (ha szükséges) pakolhatunk ballasztot is a kocsira. Ha mindezekkel megvagyunk, indulhat az igazi verseny!

A VERSENYEK

A Races-menüben négy versenytípus jelenik meg. Arra az esetre, ha kifejezetten egy bizonyos pályát akarunk kipróbálni, a Single Race Weekendet kell választanunk, melynél tét nélkül ugyan, de végigmehetünk egy teljes versenyt. Rendesen, ahogy kell, megvan minden: a pénteki és a szombati gyakorló körök, majd az azokat követő időmérő edzések, és persze maga a vasárnapi verseny. (A Current Session pont-

ndjai

on


A gumik már füstölnek – ebből a kanyarból lehet, hogy már háttal fogok kijönni

nál azonban az edzéseket át is ugorhatjuk.) Ha már eléggé felkészültnek érezzük magunkat, kipróbálhatjuk, milyen lehet egy valódi versenyző élete, tehát Miamiból indulva és Fontanaba érkezve végigversenyezhetjük a '97-es bajnokság 17 futa-




Klassz dolog a kép a képben megoldás – különösképpen a bokszban látványos

mát. A harmadik pontot, a Test Drive-ot már kitárgyaltuk, tehát marad még egy pont, a Quick Race, ami pedig azt a célt szolgálja, hogy minél hamarabb "a lovak közé csaphassunk", azaz mindenféle szelektálás nélkül rögtön versenyt kezdhessünk. A versenyek befejeztével természetesen visszajátszásra is van mód (Instant Replay). Ugyanabból a


Ha rákanyarodunk egy főútvonalra, nem árt, ha előbb körülnézünk

menüből elmenthetjük vagy visszatölthetjük (Load/Save) az állásainkat, ha pedig csak edzőköröket mentünk, analizálhatjuk a teljesítményünket. Többek között vizsgálhatjuk a motor fordulatszámának a változását, a kocsi gyorsulását, a fékek igénybevételét – egyszóval mindent, amire egy profi mérnöknek szüksége lehet. Ha rendes versenyt mentünk, egy rövid videó-bejátszást is megtekinthetünk – ha épp nem remekeltünk, társaink olyan lelkesítő szavakat öntenek belénk, mint hogy "nem kéne inkább egy biciklivel próbálkoznod?"

A KÖRÜLMÉNYEK

Az igen részletes technikai beállítások mellett a CART Precision Racing az autók viselkedését tekintve is nagyon élethű. Éppen ezért inkább csak a megszállott játékosok fogják értékelni, hiszen aki csak úgy egyszerűen a gázba tapos, hamarosan az egyik palánknak nekicsapódva, majd a menetiránnyal szemben fogja magát találni. Sőt, ha néhány realisztikus körülmény is be volt kapcsolva, akkor könnyen előfordulhat, hogy egy ilyen piruettet az egyik kerék vagy az egész orr elvesztése fogja bánni. A Realism menüt az Options menüben találhatjuk (vagy a játék közben az F3-mal hívhatjuk be),



A verseny után kielemezhetjük a vezetési stílusunkat és vele együtt az autónk teljesítményét

s ott állíthatunk be olyanokat, hogy például kopjanak-e a gumik vagy sérüljenek-e a kocsik, s még az időjárást (Weather) is befolyásolhatjuk. Nagyon tetszett az az effektus, hogy emberünk a belső nézetből jobbra-balra nézelődik a kanyarokban (Head Panning). Habár a kocsi belső kiképzése valójában nem 3D-s, mint mondjuk a TOCA Touring Carban,



Az előttem lévő mintha repülésre akarná használni a terelő szárnyait

mégis a műszerfal görgetésével és beremegtetésével ugyanazt a hatást érték el: valóban olyan, mintha benne zötykölődnénk a kocsiban, és jobbra-balra tekintgetnénk. Ez pedig nem csak esztétikai szempontból előnyös, hiszen ennek révén sokkal jobban érzékelhetjük mekkorát csűrünk a kormányon – az egészen apró kormánymozdulatokat is azonnal érzékelhetjük. Ha egy kicsit távolabbra is lehetne látni ebből az alacsony nézetből, esküszöm, belülről lehetne a legjobban irányítani a kocsit. A "V" billentyű lenyomásával fura módon menet közben is átkapcsolhatunk bármelyik közvetítő kamerára – de ugyebár a pálya menti nézetekből nem biztos, hogy a legjobb formánkat fogjuk nyújtani.

Az irányítás már alapbeállításnál, Rookie fokozaton sem egyszerű, nagyon kell ügyelni a megfelelő sebesség megválasztására. Még akkor is, ha egy csomó segítség (mint például automata váltó és fékezés) be is van kapcsolva. A Driving Aids menüt az F2 leütésével hozhatjuk be, ahol három nehézségi fokozat közül választhatunk (Skill Level). A legnehezebb fokozaton a gép már semmilyen segítséget nem engedélyez. A kezdőknek ajánlott a Show Racing Line aktiválása, ezzel az opcióval ugyanis felfestethetjük az aszfaltra az ideális íveket. A gumik tapadása nagyon reális, pontosan annyira lehet csak korrigálni a megcsúszásokat, amennyire az elvárható. A megfelelő vezetési stílus elsajátításához nagy segítségünkre vannak a tökéletesen eltalált motorhangok: rövid játék után már a sebességmérőre történő letekintés nélkül is tökéletesen érezzük, hogy momentán mennyivel is tépünk.

AZ "EXTRÁK"

A CART Precision Racing – talán egy Microsoft-termék esetén ezt mondani sem kéne – használja a technika legújabb vívmányait, tehát ráfordulva az információs sztrádára játszhatunk több játékos módban (Multiplayer) az Interneten keresztül, vagy akár hálózatban is. Ha rákattintunk az Options-menü Graphics pontjára, aktiválhatjuk a 3D-kártyánkat is; a pixelek eltüntetése után a grafika még szebb lesz, noha a látvány amúgy sem csúnya. A beton klasszul tele van féknyomokkal, az autók szépen beárnyaltak, füstölnek a gumik, és még a tükrök is "működnek". Megvannak a főbb épületek, a lelátók – kár, hogy amikor átváltunk a külső nézetekre, a palánkok takarásából jókora üres szürkeségek bújnak elő, azaz a terep mégsem annyira tökéletes, enyhén szólva is hiányos. Az is elég meglepő, hogy csak úgy át lehet menni a bólyákon, az út menti abroncsokon, sőt még a felvezető kocsin is. Aztán a következő hátulütő a program gépigénye: egy átlagos gépen ahhoz, hogy minden grafikai effektust bekapcsolhassuk, elég hamar le kell vágnunk a horizontot, és 6-8 ellenfélnél nem szabad többet engedélyeznünk. Ráadásul még így sem árt, ha lecsökkentjük a képernyő méretét is. Persze én is tudom a legideálisabb megoldást (új processzort kell vásárolni), csak hát ki bírja ezt anyagilag?

V.Z.

cart precision racing

MicroSoft

http://www.microsoft.com/games/

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE: B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95

Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD, Win95, 3D-kártya

Leendő Indy Car-pilótának és mérnököknek ideális gyakorlási lehetőség

82%

STREETS OF SIM CITY

TÖRILECKE

A Maxis cég Sim-sorozata nem kis karriert futott be a számítógépes játékok történetében. Kezdődött ugye az örökzöld Sim Cityvel, melynek egy nagyszerű Amigás és egy csapnivaló C64-es verzióját egy viszonylag felejthető PC-s követett. Szó mi szó, valóban jó játék volt. Ezután mindenféle Simek következtek, melyben egy hangyaboly (Sim Ant) vagy akár az egész bolygónk (Sim Earth) esetleg egy trópusi sziget (Sim Isle) irányítását kellett megoldanunk. Mindegyik műnél biztosak lehettünk benne, hogy ha nem is mindig szemet gyönyörködtető, de az agyunkat igencsak megdolgoztató nagyszerű kis stratégiai programmal állunk szemben. A legnagyobb siker kétségkívül a Sim City 2000 nevéhez fűződik: a maga korában nagyon szép grafikájú, izometrikus 3D ábrázolású játék volt, mely az átlagjátékos számára éppen megfelelő bonyolultsággal mutatta be a polgármesteri pálya gyönyöreit és buktatóit.

A sorozatból egyetlen játék lógott ki eddig, a Sim Copter. Ez már nem stratégia, hanem szimulátor volt, persze nem rendelkezett olyan komplexitással, mint akár egy jobb repülőgép vagy helikopter szimulátor, de ide nem is kellett, hiszen a Sim Cityből már jól ismert városi helikopter pilótafülkéjébe csöppentünk bele. A remekül megkomponált küldetéseken kívül a játék igazi feelingjét az adta, hogy akár egy előzőleg általunk tervezett város felett is járőrözhettünk. A grafikája is a kor követelményeihez képest meglepően jól sikerült, szóval ez is egy jó próbálkozás volt. Nemrég röppent fel a hír, hogy a Sim City 3000 megérkezéséig a mennyei magasságokból leszállhatunk a földre is, mert a jól ismert városunkat immár testközelből megszemlélhetjük egy autó volánja mögül. Ez lenne a Streets of Sim City, a sorozat legújabb darabja.

MEGLÁTNI ÉS NEM SZERETNI...

Nos megjött, de jobban járt volna, ha soha nem látom meg. Mivel ez még így nem túl meggyőző, kifejteném egy kicsit, miért is nyerte el nálam ez a program "az utóbbi idők legnagyobb bukása" címet. Krisztus után 1998-ban az ember elvárná például, hogy egy játék viszonylag pofás introval jelentkezzen be. Ez itt a következőképpen néz ki: teljes képernyős videókról szó nem lehet, ugyan miért is?! Oké, talán azért, hogy fusson egy gyengébb gépen is. De hogy miért kellett azt úgy megoldani, hogy a jópofaság kedvéért azt egy TV-keretbe helyezzék, azt nem tudom. Nem magával az ötlettel van a baj (bár felmerülhet, hogy mi köze egyáltalán egy TV-nek a játékhoz), hanem a megvalósítással. A világhírű, a designra legendásan nagy hangsúlyt fektető Junoszty cég készülékei áramvonalasabbak, sportosabbak voltak anno, mint az a valami, amiben itt fut a video. (Azért nyugi, 83-as Spectrumos szemmel nézve egész jó.) Apropos, video! Hát ez sem egy nagy durranás, és bár kicsit poénosra vették a figurát - de ez még nem kompenzálja a középszerűséget. Mindez kicsit előrevetíti sajnos a játék teljes egészét is.



Az ellen száma szemlátomást ismét csökkent eggyel



Döbbenten állok a 2-3 méteres magasságban repkedő kocsik és a 45 fokos dőlésszögű lejtő előtt



Ha jól látom a "tükörben", éppen be vagyok kerítve

A JÁTÉKMENET

Nyüstölve a játékot végig az az érzés motoszkált bennem, hogy a producerek és/vagy a főnökök közül valamelyiknek nagyon tetszett az Interstate'76, és kitalálta, hogy "szenzációs" ötlet lenne, ha valami hasonlót most Sim City utcáin lehetne előadni. Jobbtól lopni nem szégyen, csak azt felejtették el, hogy ott egy nagyszerű kerettörténetbe volt ágyazva az egész lövöldözés. Itt az ember pedig csak rója az utcákat és azt sem tudja hány óra van tulajdonképpen. Öt küldetéssorozat közül választhatunk, ahol több alfeladatot kell teljesíteni (az ötödikben tulajdonképpen csak versenyeznünk kell változó számú ellenfél ellen). Ezeknek nemhogy egymáshoz, de még a Sim Copter-féle emberközeli feladatokhoz (értsd: forgalomirányítás, tűzoltás, sebesültek szállítása) sincs semmi köze az égegyadta világon. Kolbászolunk a városban fel alá, meg kéne keresni valamit, amiről nem tudjuk, hogy merrefelé lehet, közben pedig mindenki lő ránk, mint az őrült. Nagyszerű élmény. Főleg úgy, hogy ha – és ezt a játék legeslegnagyobb hibájának tartom – többen vesznek körül bennünket, annyira szaggatottá válik az akció, hogy mind az autót irányítani, mind a kesztyűt felvéve harcolni egyszerűen képtelenség. Mindez egy 233MMX-en 64MB SDRAM és egy 3DFX jelenlétében. Hmm... Mi az úristenen tesztelték ezt a programot? Talán fölküldték az ufóknak, és ők visszaszóltak, hogy "Srácok ez itt egész jól fut!" ? (Bár azon a technikai szinten kötve hiszem, hogy a Win95 lenne a meghatározó platform – már idetelé egy fekete lyukban kötötték volna ki egy szabálytalan művelet következtében...) Amúgy az autót irányítani nem különösebben nehéz, egy műszerfalas belső és 3-4 külső (mind chase, tehát felülről-hátulról követő, a távolság különbözik) nézet közül választhatunk.



Ha az autóra nem is, de a játékra mindenképpen ráférne egy komolyabb javítás

Az sem tetszett, hogy míg a Sim Copterben "élt" a város, az emberek mászkáltak, forgalmi dugók voltak, balesetek történtek, jelzőlámpák világítottak, addig itt egy-két kósza emberen, autón és tehénen (?) kívül nem találkozunk senkivel, csak a gaz ellennel. Nevetséges. Amennyiben elhaláloznánk, a képregény-szerű képfrissítéssel megáldott csata közben, nemegyszer előfordul, hogy a kocsink roncsa a légtérben ötméteres magasság körül járja a vitustáncot, miközben gyilkosunk alatta vadul pörög és mint egy felbőszült bika döfködi a hűlt helyünket.

Kifejezetten rossz megoldásnak tartom, hogy a Sim Copterhez hasonlóan a magas-

POLIGONFALVA LAKÓI

ségkülönbségek lépcsőzetesen vannak megoldva. Hogy világos legyen, mire gondolok: példának okáért fölmegyünk egy hídra, amelynek a fel- és lehajtója egyaránt 45°-os szöget zár be mind az úttal, mind a híd testével. Ez a Sim Copter-ben elment, mert ott jobbára repültünk, de hogy ugyanez nagyobb sebességnél milyen hatással van egy négykerekű járműre, azt még egy női vezető is kitalálhatja. Ez sima domboknál is előfordul, nemcsak az előbb említett hidaknál és feljáróknál. Valószínűleg ez a Sim City városainak szintén ilyentén való felépítéséből származtatható (ide is konvertálhatók ugyanis a városaink), de igazán megoldhatták volna legalább valami kis lekerekítéssel, annál is inkább, mert van olyan domb a játékban, ami már közelít a természetes formákhoz. A kanyarok is túl szögletesek, ezáltal természetellenesen hatnak. A játékhoz mellékelik a CD-n a Sim City Urban Renewal Kitet, amelylyel pályákat szerkeszthetünk, és van egy saját pályatervezője is, mellyel az említett versenypályákat állíthatjuk össze.

A pályákon fölvehetünk többféle cuccot is, úgymint pajzs, rakéták, lőszer, üzemanyag. Bár a játék inkább lövöldözős jellegű, mintsem szimulátor, de azért nem mindennap botlik az ember az úttest közepén nyolc rakétába vagy "hirtelen javításba" (csavarkulcs). Akkor mi a szerepe a játékban a benzinkutaknak, ahol adni-venni-tuningolni lehet?

A KÜLCSÍN

No ez is megér egy misét. Talán ebben vártam a legnagyobb újítást, tudván, hogy a játék használni fogja a 3D-s gyorsítókártyákat, amelyek segítségével mostanában már valóban fantasztikus látványélményhez jutunk egy PC-n is. A játék grafikája egy az egyben a Sim Copterét idézi, kissé elmosva a pixeleket. Ez ma már borzasztóan kevés, főleg egy Quake 2, egy UBI F1 vagy egy Wing Commander Prophecy után. Semmi speciális effekt nem látható, ezzel ellentétben igen érdekes a megvalósítása a különféle tereptárgyaknak. A Carmageddon óta valahogy folyamatos késztetést érzek arra, hogy kipróbáljam, milyen változást idéz elő a hűtőrácsom egy gyalogos halmazállapotában. A játékban például teljesen szokványos jelenet, hogy egy röhejesen kidolgozott embert (természetesen mind ugyanolyan) megpillantunk egy dombon keresztül (!), amint a várostól egy kilométer távolságra (!) Michael Jackson hőskorát idézően hátrafelé mozog, miközben előre néz (!). Amúgy sem szeretem az ilyen laza fickókat, nosza üssük el! Nahát, nem lehet, ugyanis amint a közelébe kerülünk, rögtön tíz méterrel arrébb kerül egy szempillantás alatt, és ott folytatja az iszonyú animációját. Elképzelhető, hogy ezzel azt akarták szimbolizálni, hogy az emberek elütése csúnya dolog, no de akkor mondjuk legyen pl. vége a játéknak, ha elütök valakit és írják ki a Nana! szócskát. Arról nem beszélve, hogy semmivel sem humánusabb teheneket elütögetni, ami pedig itt megengedett: elütés után pattan egyet, majd apró szürke háromszögekre esik szét...no comment.

Az olyan apróságok egy idő után már fel sem tűnnek, hogy egy komplett erdőn keresztülhaladhatunk bármiféle irányváltoztatás nélkül, ugyanis a fákon úgy csúszunk át mint kés a vajon, sem sérülés, sem elakadás nem hátráltat bennünket. Nem tudom ti hogy vagytok vele, de én valahogy nem tudom beleélni magam a Terminator T1000-es modelljének szerepébe. Az a "speciális effektus", amikor vízbe hajtunk és az autónk fröcsköli a félcentis pixeleket, mielőtt egy (!) másodperc alatt elmerülne, pedig egyenesen arra késztetett, hogy a készítők névsorában az Industrial Light & Magic emberei után kutassak.

Sok jót a műszelfalról sem tudok elmondani, de itt legalább vették a fáradtságot, hogy az ötféle autóhoz ötféle belsőt rajzoltak. A kormány forog, a mutatók fel, s alá járnak, de semmi extra. Az animációk is a középkategóriát idézik, az autók roncsolódásáról pedig jobb, ha nem beszélünk.

Talán az egyetlen pozitívum, amit a játékkal kapcsolatban megemlíthetek, az a zene. Nekem ugyanis herótom van már attól, hogy a rádióadók és "zene"csatornák mellett a PC-ből is szinte csak a szemét technó dübörög, de itt pl. egy-két igen jól sikerült country szerzeménnyel is találkoztam, az egyéh műfajok mellett.


Eredeti szakmám erdőkerülő volt, de ebben a játékban kénytelen voltam feladni


"Sötét, kihalt most a város, Kocsma, diszkó üres már..."



A műszerfal és a gyalogos kidolgozottsága – T.J. szavaival élve – "egy esztétikai atomvillanás"

VÉGSZÓ GYANÁNT

A Streets of Sim City a sorozat kétségkívül eddigi leggyengébb darabja. A neves stratégia sorozatból egy semmi gondolkodást nem igénylő, rettenetes bugokkal teletűzdelt shoot 'em upot kap kézhez a felhasználó. Ebben a kategóriában pedig már jó néhány sikerültebb alkotás született. Az az érzésem, hogy egy elkapkodott, adjunk-már-ki-valamit-a-SC3000-előtt gondolatból született, és ez meg is látszik rajta. Ennyire azért ne nézzék hülyének a vásárlókat! Azt, hogy egyáltalán 60%-ot adtam, a változatos, és aránylag jól kidolgozott házaknak és a zenének köszönheti. A gondolatra, hogy többezer forintot kiadják érte egyenesen felakad a szemem...

K.Z.

streets of sim city

Electronic Arts/Maxis

http://www.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 32MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P200, 64MB RAM, 3D-kártya

Nagyon nagy bukás, remélem az SC3000 jóval jobb lesz...

60%

EGY RÉGI JÁTÉK ÚJ KÖNTÖSBEN!

BATTL

Volt idő, amikor hazánk felelős vezetői még arról vitatkoztak, szabad-e a mocskos imperialista videojátékokat beengedni a határon, és ezáltal a játéktermeket üzemeltető kizsákmányolók zsebébe juttatni a gyanútlan ifjak uzsonnára kapott zsebpénzét. A "legvidámabb barakk" azonban csak nem maradhatott videojáték nélkül, így kelletlenül ugyan, de néhány "erkölcstelen" maszek mégis csak (fél)zöld utat kapott. Ennek az engedékenységnek volt köszönhető, hogy annak idején magunk is kipróbálhattuk a világ első igazi, három dimenziós játékát, a Battlezone-t. Az automata már csak a külsejével is magához csalogatta a játékost, hiszen a botkormány fölött egy vékony résen kellett bekukucskálni – mintha csak egy igazi páncélozott járművet vezetnénk. Amit pedig ott láttunk, az minden képzeletet felülmúlt: egy 3D-s táj tárult elénk, melyen egyszer csak oldalról begördült egy ellenséges tank. Hirtelen megállt, elfordította a tornyát és már tüzelt is – hacsak nem mi pörköltünk oda hamarabb. Bár a tankok és a hegyek csak egyszerű, zöld vektorokból álltak, mint valami drótvázak, mégis akkor ez a játék kész csodának számított. Ma már nevetségesnek tűnik az egész, de akkoriban állítólag még az amerikai hadsereg harckocsizói is a Battlezone egy módosított változatán gyakoroltak.

EGY ÚJ STÍLUS?

Aki azt gondolja, hogy a most megjelent Battlezone-nal ugyanazzal a játékkal játszhat, csak épp '98-as színvonalon, az téved. A program tervezőinek nem az volt a céljuk, hogy ugyanolyan játékot készítsenek, hanem hogy egy ugyanolyan forradalmian új dolgot hozzanak létre. Így született meg az első ún. "first person combat strategy" játék: egy akció és egy stratégiai játék keveréke. Mintha a Quake-et keresztezhénk a Command&Conquerrel. Olyan stratégiai játékot alkottak, ami valódi 3D-s világban játszódik, s melynek mi is aktív résztvevői vagyunk. Szemrevételezhetjük az egységeinket, bejárhatjuk a csatateret, és nem csupán – mint egy istechnika gyártását teszi lehetővé. A Föld atmoszférájába azonban csak kevés meteorit hullott, így csakhamar elfogynak a készletek. Megkezdődik a naprendszerünk többi bolygójának a meghódítása. (Amikor mi azt hittük, hogy Neil Armstrong elsőként lépett a Holdra, már rég amerikai holdbázisok voltak ott.) Minthogy mindkét nemzet ugyanarra a dologra pályázik, az összetűzés törvényszerűen bekövetkezik...

Az új Battlezone bizony már nem a régi; csupán a dizájnos főcím őrzi – nosztalgia gyanánt – a zöld vektorokat. A bolygók felszíneit abszolúte a tudomány mai állása alapján alakították ki, a tájak csodásak. A Holdon például végeláthatatlan szürkeség fogad minket, a Mars felszínét a Pathfinder által is közvetített jellegzetes vörös


Orosz gépek próbálják elpusztítani a szállítmányaimat


Ez a szovjet lépegető már nem menekülhet


Nem törődve velem és a társammal, az egyik bátor amerikai a feldolgozómat ostromolja

ten – a távoli mennyből osztogatjuk a parancsokat.

A csaták színhelyéül a Naprendszerünk bolygói szolgálnak, úgy mint a Hold, a Mars, vagy a Vénusz. A konfliktusok megteremtéséhez az alkotók a már lefutott hidegháborús ellentétet élesztették fel: a történet szerint a Bering-szorosra hullott 1952-es meteoritzápor anyagát tanulmányozva mind a szovjet, mind az amerikai tudósok egy úgynevezett bio-metál anyagot fedeztek fel. Az idegen eredetű anyag roppant értékes, ugyanis igen fejlett hadi-

kőzet alkotja, az Ioról felpillantva égbolt helyett a hatalmas Jupiter tárul elénk, a Jupiter másik holdját, az Európát pedig teljes mértékben fehér jég borítja. A domborzat látványa pazar: a dombok egyáltalán nem szögletesek vagy természetellenesek és – akár az Interstate 76-ban – a bejárható terep rendkívül nagy. Amennyiben 3D-kártyával is rendelkezünk, a textúrák teljesen simák, de még kártya nélkül is szép a grafika, és még elég gyors is.

A Battlezone-ban már nem csupán egy tankot kell irányítanunk, hanem egy egész hadsereget. Egy teljes kis csapatot kontrollálhatunk többféle fegyvernemmel, és persze a kiszolgáló egységekkel. A tankokon kívül vannak kétlábú lépegetők, talaj felett lebegő vadászgépek, bombázók, stb. Összesen harminc jármű szerepel a játékban, köztük a régi Battlezone valamennyi ellensége. A játékmenet nagyon hasonló a Command&Conquer féle real time stratégiákhoz, tehát először a megfelelő helyen le kell telepednünk, aztán meg kell kezdenünk a termelést, és csak utána jöhetnek a hadmozdulatok. Tiberium helyett itt most a bio-metál lesz az az anyag, amit gyűjtenünk kell – a bio-metál egyrészt meteorok nyomán került a bolygók felszínére, másrészt a háború nyomán maradó roncsok között lehet találni. A bázisunknak voltaképpen a hulladékfeldolgozó üzemünket (Recycler) kell tekintenünk: ez a leglényegesebb objektum, hiszen az összes bio-metált ebben a szerkezetben dolgozzuk fel. A nyersanyagon kívül a feldolgozónak energiára is szüksége van, ezért az üzemet csak gejzír fölött lehet lerakni. A bio-metál természetesen nem megy magától a feldolgozóhelyre, a begyűjtéséhez hulladékgyűjtő kocsikat kell építenünk (Scavenger), amelyek porszívó módjára szívják fel a roncsokat és a meteoritokat.

Egy játékos mód (Single) indításakor rögtön eldönthetjük, hogy az amcsikkal, vagy a ruszkikkal akarunk lenni. Ha a jó fiúkat (azaz a cowboyokat) választjuk, a 18 küldetés kicsit könnyebb lesz, például eleinte csak egyszerűen meg kell védelmeznünk egy-egy hulladékgyűjtő autót. A szovjetek oldalán harcolva viszont jóval keményebbnek kell lennünk, hiszen nagyrészt agresszív akciókat kell sikerre vinnünk.

Mint ahogy azt már említettem, a játékban mindvégig egy embert irányítunk. Ez annyit jelent, hogy végig ott vagyunk a terepen, és miközben a parancsokat osztogatjuk és a termelést felügyeljük, még a saját bőrünkre is vigyáznunk kell. Képletesen szólva ez majdnem olyan, mintha két számítógépen játszanánk egyszerre: a bal kezünkkel mondjuk Quake-eznénk, a jobbal pedig Command &Conquereznénk. Hogy ne zavarodjunk bele ebbe a kettős feladatba, a programozók maximálisan átlátható irányítás kialakítására törekedtek.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az egérrel forgathatjuk a hajó testét (illetve gyalog a fejünket), a bal gombbal lőhetünk, a jobb gombbal pedig a fegyverek közül válogathatunk. A W-vel mehetünk


Errefelé kissé veszélyes gyalogolni, inkább gyorsan beszállok ebbe a hajóba


A megbízható orosz szerkezet szorgalmasan gyűjti a nyersanyagot


Heves tűzharc alakul ki a transzportok körül

EZONE


Idegen civilizáció a Marson? Ezt nem árt kivizsgálni...


Hiába a földrengető thumper – az épület biztosan áll a talpán


Csak egy lövés, és nyakamon az egész orosz vadászflotta

gyorsan, a Q-val lassabban, és az S-sel kapcsolhatunk rükvercbe. Az E-vel ugrathatunk, a D-vel és az A-val pedig jobbra és balra oldalazhatunk. Ha netán gyalog akarjuk folytatni az utat, a H-t nyomjuk le – bár az egy szál távcsöves puskával nem sok esélyünk van a túlélésre. A járművekbe való beszálláshoz nem kell billentyű, csak az lényeges, hogy az adott gépnek ne legyen pilótája, azaz a földön tartózkodjon. Előfordulhat, hogy eltévedünk; ilyenkor váltsuk át a radar kijelzőjét a térképre, vagyis nyomjunk egy CapsLockot. Ha elfelejtettük, mi a küldetés lényege, az O-t használhatjuk. Nos, mindezek persze csak saját személyünkre vonatkoztak – a többieknek rádión kell elmondanunk a teendőiket. Ha a közelünkben van, akit keresünk, a legegyszerűbb, ha rávisszük a célkeresztet, és egy Space-t nyomunk – ezzel már ki is választottuk, s csak a megfelelő utasítás billentyűjét kell lenyomnunk. Ha nem ismernénk fel egy egységet, az I-vel kérhetünk róla infut. Más a helyzet azonban a távolabb lévő egységekkel. A játéktér bal felső sarkán láthatjuk a kommunikációs panelt, erről olvashatjuk le, hogy melyik billentyűvel kihez tudunk szólni. A kilenc számbillentyű segítségével valamennyi katonánkat elérhetjük.

Az egyes szám mellett az Offenses felirat olvasható, azaz a támadásra való mechet/tankokat szólíthatjuk vele. A kettes számmal ugyanezt tehetjük a védelmezésre szánt egységeinkkel. A hármassal a termelő eszközeinkre vonatkozóan adhatunk utasításokat, a négyessel pedig a lerakott (N billentyű) kamerák képét nézhetjük meg. Az ötös szám talán a legfontosabb, ezzel a hulladékfeldolgozó érhető el. Komolyabb fegyverek előállításához később építhetünk gyárakat is (a 6-os gombbal lehet majd elérni). Pajzsfeljavító csomagokat és rakétákat is elő lehet állítani, ha már van fegyvergyárunk (7-es gomb). Amennyiben aktív már a constructor felirat, a 8-as gomb lenyomásával különféle építkezésekbe kezdhetünk; többek között a folyamatos lőszerutánpótló egységről (Supply) gondoskodhatunk, vagy műholdas megfigyelést hozhatunk létre (Communication Tower). Végül ha már van műholdunk, megvizsgálhatjuk a terepet távolról is (9-es gomb). A felsorolt gyárat, fegyvergyárat és "építészetet" a hulladékfeldolgozóban lehet előállítani. Az eszközök gyártásának egyrészt a nyersanyagkészletünk, másrészt a személyi állományunk szab határt, melyek mennyiségét a Scrap és a Pilot feliratú kijelzők mutatják.

Miután lenyomtuk a megfelelő egység számát, a billentyűk jelentése megváltozik. Attól függően, hogy kit vagy mit választottunk ki, különböző parancsokat adhatunk. A támadó egységek pilótáinak például a következőket mondhatjuk: kövess, menj a navigációs ponthoz, vegyél föl (csak ha gyalog vagyunk), menj javíttatni, menj municióért, vadássz, kövess szorosan, védekezz, vidd a járgányt a feldolgozóba. Ez utóbbi parancsra akkor lehet szükség, ha éppen nincs se hulladékgyűjtőnk, sem elegendő anyagunk, hogy gyártsunk egyet. Az utasítások közben (ha meggondolnánk magunkat) a Tabbal lépkedhetünk vissza, a Space-hez pedig – hogy egyszerűbb legyen a dolgunk – mindig a leginkább ésszerű parancs rendelődik hozzá. Például ha csak a kopár felszínre mutatunk, a "menj az adott ponthoz" utasítás, de ha egy ellenséges járműre bökünk rá, akkor a támadás parancs.

TUDJA EZT VALAKI KÖVETNI?

A játékban tehát minden apró részletre nekünk kell figyelnünk, ami nem kis feladat. Magunknak kell megterveznünk a bázisunkat, majd az összes automata ágyút nekünk kell a stratégiai fontosságú pontokon elhelyeznünk, a támadó egységeket is nekünk kell útba indítanunk, és még a könnyen sebezhető hulladékgyűjtőknek is védelmet kell biztosítanunk. Felülnézetből persze könnyebb lenne eldönteni, hogy vészhelyzet esetén honnan hová lehet az erőinket átcsoportosítanunk, ám így, hogy mi is ott vagyunk a terepen, mindent a fejünkben kell tartanunk. Ráadásul a hadműveletek nem is olyan egyszerűek – sokszor rádión, menet közben kapjuk az utasításokat, szóval az angol nyelv ismerete nélkülözhetetlen. Azt ajánlom, mindenképp a gyakorló küldetésekkel kezdjük (Combat Exercises), melyeknél nyugodt körülmények között sajátíthatjuk el a hajó irányítását, az ágyúk elhelyezését, a gyűjtőmunka megindítását és az eszközök gyártását.

Mielőtt befejezném a mondandómat, röviden ecsetelném a magánvéleményem. Kétségtelenül nagyon érdekes ötlet volt a stratégákat a saját maguk teremtette szituációkba helyezni, ám úgy érzem, hogy az események kézben tartása egy átlagos játékos képességeit némileg meghaladja. Bármennyire is egyszerű és könnyen megszokható a kezelőfelület, ha egyszer csak a rövid hatótávolságú radarra és a memóriánkra támaszkodhatunk, roppant nehéz átlátni és tudatosan irányítani egy komplex hadműveletet, és mindemellett még szervesen részt is venni benne. A Battlezone egy nagyon jó és nagyon szép játék, ám tartok tőle, hogy csak kevés embernek lesz türelme hozzá – nekem mondjuk volt. Persze az is meglehet, hogy csak vészmadarat játszok egy nagyszerű játéknak, szóval azt javaslom, mindenképpen próbáljátok ki!

V.Z.

battlezone

Activision

http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE BONA	A

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, Win95

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Stratégia és akciójáték egyben: ilyen még nem volt!

88%

Red

A VÖRÖS BÁRÓ VISSZATÉRT!

Mivel manapság a 3D-kártyák a látványeffektek tekintetében teljesen új irányt szabtak – többek között – a repülőgép szimulátorok fejlődésének is, mostanában a vízcsapból is ilyenek folynak. Minden neves-névtelen fejlesztő újra megfőzi a maga kis leveskéjét: se szeri, se száma az F-16, F-18 szimulátoroknak és miután megnyerte a Pentagon vadászgép tenderjét, kezd "divatba jönni" az F-22 Lightning is. Ebben a nagy tülekedésben igazi felüdülés, ha egy repülőgép szimulátorban nem a modern csodamasinák pilótafülkéjébe kell csusszannunk, hanem visszautazhatunk nyolc évtizedet az időben, a vadászrepülés hőskorába. Vagy inkább lovagkorába, hiszen az első világháború leghíresebb vadászpilótáira – legyen az akár ellenséges is – olyan romantikus tisztelettel tekint az utókor, mint az egykori keresztes lovagokra.

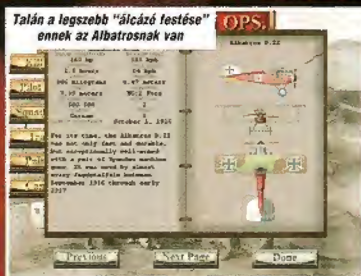

Három komor vadász a senki földje felett

Érdekes módon a szimulátorok fejlesztői nem nagyon erőltetik ezt az időszakot, pedig megvan a maga sajátos varázsa. Ha nagyon megerőltetem magam, akkor is csak két játékot tudnék megemlíteni, ami direkt erre az időszakra specializálta magát: a brit Rowan/Empire duó a szokásos brit nemzeti öntudattal a Királyi Repülőhadtestnek állított emléket a Flying Corpsban, míg a Dynamix/Sierra páros a háború legtöbb légi győzelmét elért pilótájának nevét választotta játéka: Manfred von Richthofenét, vagy – ahogy Fokker Dr. I háromfedelűjének jellegzetes festéséből mindenki nevezte – a Vörös Báróét.

A szimulátorok kézikönyvei már csak méretük miatt is rendszerint igen szórakoztató olvasmánynak bizonyulnak, de ez a Red Baron II-ére különösen vonatkozik: a tetszetős kivitelű, 230 oldalas "füzetkének" csak kisebb része foglalkozik kimondottan a játékkal. A többiben egy történelmi áttekintést olvashatunk a harci repülés első időszakáról a világháború végéig; megismerkedhetünk a repülés alapjaival, tanulmányozhatjuk az alapvető kötelékrepülési és támadási taktikákat, valamint színes tablók mutatják be a nyugati front leghíresebb, a játékban is szereplő vadászgépeit és a szembenálló felek különböző kitüntetéseit. (Ezek egyébként már csak azért is hasznos tanulmányok lesznek, mert a játékban a gyakorlatban is szükség lesz rájuk.)

A felejthető intro után a főmenüben találjuk magunkat, ahol a Fly Now opcióval azonnal egy légiharc közepében találhatjuk magunkat, de javasolt ezelőtt a Preferences-menüben megejtenünk néhány beállítást, ugyanis egy kezdő pilótát igen kellemetlen meglepetések fognak érni az alapbeállításokkal. A paraméterek állíthatók abszolút értékben, illetve részletesen is. A Realismnál adjuk meg, hogy mennyire legyen élethű a játék. Kérhetünk sérthetetlenséget, végtelen mennyiségű muníciót, végtelen üzemanyagot, a pozitív és negatív nehézkedési erő hatásainak kiküszöbölését, az ütközések letiltását, kikapcsolhatjuk a napsütés okozta látási viszonyokat és az elakadó géppuskákat, valamint állíthatjuk a pilótafülke műszerezettségét és az ellenséges pilóták ügyességét. Minden egyes problémafaktor kikapcsolása egyébként csökkenteni fogja a sikeres küldetésért járó pontszámunkat. A Graphic és Sound Settings pontokkal állíthatunk a grafikai és audio jellemzőkön, amire talán nincs különösebben nagy szükség.

A játékot egy szimpla, 32 megás P133-on teszteltem és legnagyobb részletességnél is élvezhető sebességet produkált (leszámítva azt az apró bugot, hogy a géppuska elsütésénél a program néha rövid időre elfelejtette felhúzni a felszín textúráit). A Fly Now pontban a főmenü hasonló opciójához tehetünk meg néhány beállítást. Ezzel azonnal egy légiharc kellős közepébe csöppenünk, és a program a lelövésünkig folyamatosan generálja nekünk az új ellenfeleket. (Egyéb szimulátorokban rendszerint Instant Action néven fut.) A Preferences-menüben megadhatjuk a saját és az ellenséges gép(ek) típusát, a napszakot és az időjárást, az ellenséges pilóták képzettségét, valamint azt, hogy hány percenként jelenjen meg új ellenfél a légtérben. (Utóbbit a mazochisták nyugodtan állítsák egy percre. Aki így túlél negyed órát, annak küldök egy csokoládé Blue Maxot.) Ha egyébként a realizmust minimumra állítjuk, akkor az Air Warriorokhoz hasonló összecsapást kapunk, amelyben sokkal inkább a pontos célzás és a gyors reflexek (vagyis az akcióelemek) dominálnak, mint az, hogy hogyan is repülünk: olyan gyönyörű hurkokat lehet harc közben csinálni, amitől Richthofennek, Rickenbackernek és Guynemernek is valószínűleg tátva maradt volna a szája. (Aki további ászok nevére és életrajzára volna kíváncsi, lapozgassa a főmenüben az Ace Previewt.)



Talán a legszebb "álcázó festése" ennek az Albatrosnak van


Még 3D-kártya nélkül is egész tűrhető a látvány

A Fly a Mission pontnál repülhetünk egyes küldetéseket. (Előtte javasolt a főmenü Object Preview pontjának tanulmányozása, ahol megtalálható a játék összes földi és légi célpontjának a képe, illetve rövid leírása.) A Select ponttal választhatunk a "beneszülött" küldetések közül, amelyekből 5 gyakorló és 5 ász szintű van, normál nehézségűből pedig 15. A játékban ugyan egy vadászgép pilótájaként szereplünk, de a magányos vadászatokon és harci őrjáratokon kívül feladatul kaphatjuk bombázók kíséretét, földi célpontok elleni támadást, vagy akár ballonok lelövését is. Új küldetést választva megkapjuk a küldetés típusát, a feladat leírását, valamint a Squadron oszlopban láthatjuk, hogy melyik fél oldalán fogunk játszani (az angol repülőszázadokat Squadron, a franciákat Esc, az amerikaiakat Aero megnevezés mutatja – a többi a német oldalt jelöli). A feladatok a nyugati front négy főbb szektorában (Flandriában, a Marne folyónál, a verduni kiszögellésben és Elzászban)

Baron II

játszódhatnak. Ha valakinek ennyi nem volna elég, akkor a Mission Builderrel tetszés szerinti helyen, időben, géppel és feladattal annyi új küldetést generálhat, amennyi csak elfér a winyóján.

Mielőtt hadjáratot kezdenénk, itt tudjuk begyakorolni a speciális feladatokat. A küldetés elindítása előtt nem árt tájékozódni a View Briefingnél a feladat céljáról, ugyanis ez nem mindig igazán egyértelmű. Eligazításnál megkapjuk a bevetés elsődleges célját, a feladatban részt vevő pilóták nevét, a jobb oldalon levő térképen pedig megnézhetjük a célpont helyét, valamint – több gépből álló bevetésnél – azt, hogy milyen köteléktípusban repülve kell a feladatot végrehajtani. Mondjuk nem von maga után hadbírósági tárgyalást, ha ez utóbbit nem tartjuk be – már csak azért sem, mert ember legyen a talpán, aki egyáltalán a többiekkel együtt fel tud szállni....

A feladatok egy része már a levegőben indul, viszont néhány a felszállásnál kezdődik, ami egyébként egy külön művészet lesz. Először a Tabbal kapcsoljuk be a motort, majd a fordulatszámot szabályozó számbillentyűkön a legalacsonyabb fokozattal (1) indítsuk el a légcsavart. Egyes típusoknál azonnal rá lehet adni a legnagyobb fordulatszámot a 0-val, másoknál viszont csak fokozatosan, bizonyos értéket elérve lehet növelni a teljesítményt. Az szintén a típus függvénye, hogy milyen teljesítménynél hajlandó felszállni. Tök poén egyébként, hogy a szerzők arra a jelenségre is figyeltek, ami a farkerekes (illetve itt még csak farcsúszós) masinák felszállásánál jelentkezik: amint kifutás közben a farfutó elemelkedik a földtől, az egész gép elkezd a légcsavar forgásának irányába húzni (asszem "rádlizás" néven ismeretes a szakzsargonban). A gép irányítása maximális realizmussal csak a hozzám vagy SZJVC komához hasonló fanatikusoknak ajánlott, mert ha egyáltalán sikerülne is felszállni, kábé úgy fogunk repülni, mint holmi holdkóros: túl szűk fordulókba vagy hurkokba bedöntve a gép rendszeresen vagy "átesik" és/vagy dugóhúzóba kerül; magasságot rendszerint csak a sebesség rovására nyerhetünk, tehát "bólogatva" kell repülni; túl nagy sebességű zuhanórepülésnél rendszeresen elhagyjuk a felső szárnyat; a géppuskák mindig olyankor akadnak el, amikor hosszas manőverezés után végre lőhetnénk – és mindezt aközben, miközben az állandóan a hátunkban levő ellenséges vadászok nyomjelzői repkednek körülöttünk. Egyszerűbb tehát az olyan könnyítések használata, mint az A-val kikapcsolható harci és a szintrepülő autopilóta használata (Ctrl-A és Shift-A). Az utóbbi ugyanazon a magasságon tartja a repülőgépet, az előbbi pedig a kötelékben tartja a helyünket. Ha legalább a légcsavart elindítottuk, akkor ez fel is száll helyettünk, de ha ezzel túl sokat tököltünk, akkor vigyázni kell vele, mert felszállás után azonnal a többiek után fordul – és ha túl kis magasságnál viszi fordulóba a gépet, akkor egyszerűen leesünk.

Mivel a játék elég gyors reflexeket kíván, nem árt fejünket buzgón forgatva (numerikus billentyűk) keresni a gaz ellent. Mivel a sok szárny kicsit akadályozza a kilátást, ebben hasznosak lesznek a különböző külső kameraállások (F2-F8) is, amelyek közül párat az F9-F12 billentyűkkel forgathatunk is.

Az igazi kihívást természetesen a hadjáratok jelentik. Első lépés a New Pilotban szolgálatra jelentkezni, ahol kiválaszthatjuk, hogy melyik ország színeiben, és melyik vadászszázadban akarunk versenyezni. A név megadása után kiválaszthatjuk, hogy mikortól kezdődjön a játék (mivel a történelmi események figyelembe vétele alapján készült a játék, ez egyébként meghatározza azt is, hogy melyik szektorban fogunk kezdetben ténykedni), és tiszthelyettestől a századosig milyen rangban akarunk szolgálni. A rendfokozat meghatározza a beosztásunkat a századnál is. A század legmagasabb rangú tisztje rendszerint a századparancsnok, ha több hasonló rangú is van, akkor a tapasztaltabb a parancsnok, de a többi is legalább kötelékparancsnokként (Flight Leader) szolgál. Ennek a két beosztásnak vannak bizonyos előjogai: mivel egy-egy napon a század rendszerint több feladatot is kap, és a század ilyenkor több kötelékre oszlik, a századparancsnok pedig választhat, hogy melyik bevetésre akar vezetni egy köteléket. A kötelékparancsnokot a kötelékének minden tagja köteles követni, ami azt jelenti, hogy ha ilyen beosztásban indulunk egy bevetésre, akkor rendkívül ajánlott az autopilóta használata – a navigálás ugyanis nem kimondottan köny-nyű, és ha nem találjuk meg a célt, akkor nem lesz kimondottan sikeres az akció...

A századunkra vonatkozó infokat a Squadron Ops-menüben találjuk, ahol megnézhetjük a győzelmi top-listát, a személyes és a századra vonatkozó dossziékat, átigazolhatunk egy másik századhoz, továbbá a Paintshopban átfesthetjük a masinákat. Ez két esetben lehetséges: ha ászok lettünk (5 légi győzelem után) személyes jelzésekkel láthatjuk el a gépünket; ha pedig mi vagyunk a századparancsnokok, átfestethetjük a század összes gépét egy megadott séma szerint (kivéve természetesen az ászokét). Géptípus függvénye, hogy melyik részét lehet festeni. A dolog egyébként úgy történik, hogy a Paint-menüből a törzs valamelyik részét lementjük a játék PAINT-könyvtárába, valamilyen képfeldolgozó programmal átpingáljuk a kívánt színekre, majd visszatöltjük a játékba, és a mintát hozzárendeljük a század gépeihez vagy a sajátunkhoz. Erre a marhaságra viszont már csak nagyon fanatikus pilóták képesek...

Az Intelligence-ben az előző ponthoz hasonló infokat találunk, csak egy számmal nagyobb mértékben – vagyis az egész frontra vonatkoztatva (az ászok aktuális top-listája; ugyanaz a könyvecske, mint a főmenü Aces Preview pontjánál, csak az adott időpontra aktualizált adatokkal; valamint a térségben levő vadászszázadok adatai és az általuk repült típusok és festési sémák). A többi pontban különböző személyes dolgunkat (repülési napló, kitüntetések, stb.) szemlélhetjük.

A karrierek célja természetesen a minél több bevetés minél sikeresebb teljesítése – és persze túlélése. Ha jól működünk, akkor előbb-utóbb különféle kitüntetéseket zsebelhetünk be, amiket mutogathatunk az unokáknak, már amennyiben megérjük a karrier végét, azaz a fegyverszünet (1918. november 11.) napját.

Mindent összevetve: nagyon korrekt kis darab a Red Baron 2. Ritka témát választottak, és nagyon csinos és ízléses formában prezentálták a szerzői. Van ugyan egy-két apró hibája (az elfeledett textúra; a gyakori töltögetés; néha nem veszi észre a játék, hogy lezuhantunk), de ezek abszolút nem szúrják a szemet. Nagyon bírtam a hangokat is: nagyobb terhelésnél recsegnek a szárnyak merevítései, a pilóta nyög a rá ható G-erőtől, bekapcsolják a légvédelmi szirénákat, ha átrepülünk ellenséges területre – szóval úgy jó, ahogy van. Akár hetekig is játszhat vele az egyszeri játékos, de ha PC-vel a hátán néhány barátja jelenik meg az ajtajában, akkor sincs vész, mert természetesen itt is megvan az elmaradhatatlan multiplayer-opció helyi hálózatban vagy akár az Interneten keresztül.


Három Fokker háromfedelű ellen ...


...rendszerint az lesz az eredmény, hogy kissé "szárnyaszegetté" válunk



A légtér jóképű ura átmenetileg kényszerpihenőt tart egy lakályos intézményben


Az ászok személyes festése általában roppant visszafogott

red baron II

Sierra/Dynamix
http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

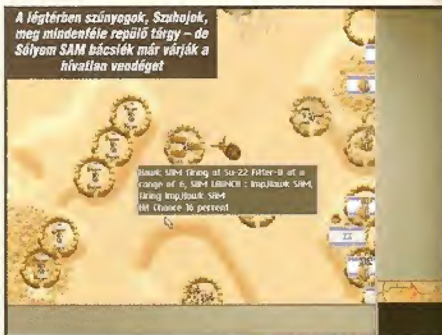
Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Jót fest, jót szól, és még izgalmas is – mi kell még?

87%

"Nincs új a nap alatt!" – ez a banális kis közhely keringett kicsiny agyamban, amint először becsúsztattam a Steel Panthers III-at a CD-meghajtóba. Mivel a leendő játék demója már vagy fél éve hozzáférhető volt az Interneten, körülbelül tudtam, hogy mire számíthatok. Nem sok jóra... A játék első része úgy '94 tájékán jelenhetett meg, az SSI/Mindscape páros sajátos üzleti stratégiájának köszönhetően nagyjából a hasonló témájú és kategóriájú Panzer Generallal egyetemben. (Rögtön kiadtak saját maguknak egy konkurenciát is...) Habár a kategória azonos volt (körökre osztott stratégia, amelyben a II. világháború hadszínterein szerezhettünk hadvezéri babérokat magunknak), a két játék filozófiája merőben eltért egymástól: míg a PG-ban hadseregeket és frontokat irányítottunk, addig az SP-ben zászlóalj-, maximum ezredszintű csatározások folytak. Ennek megfelelően az utóbbiban jóval kisebbek voltak az időbeni ugrások, például a lengyelországi hadjárat vagy 5-6 csatából állt. Mindkét játékban játszhattunk karriert,


Ronda T-72, gondjaim legtöbb okozója


A légtérben szúnyogok, Szuhojok, meg mindenféle repülő tárgy – de Sólyom SAM bácsiék már várják a hivatlan vendéget

STEEL PANTHER[S III]

BRIGADE COMMAND: 193[9-1999]

ROZSDÁSODÓ ACÉL

amelyben csapatainknak folyamatosan növekedett a tapasztalata, és az időközben kifejlesztett típusokkal folyamatosan modernizálhattuk őket. A PG-ban sikeresen működve akár újra is írhattuk a történelmet, az SP viszont a sírba kergette a karrieristákat: ugyan sikeresebb védelmi akciók után módot adott az ellentámadásra, de hiába vertem agyon a németekkel a szövetségeseket Bengházinál, Tobruknál, El Alameinnél és a Kasserine-hágónál – mégis partra szálltak a pofátlanok Szicíliában... (hogy csinálták?) A grafikai megvalósítás viszont mindkét programban kiváló volt: a téma iránt egy kicsit is érdeklődők már ránézésre azonnal felismerhették a különböző típusokat.

Mint az nemrégiben kiderült, a PG 2. része jelentős fejlődésen ment keresztül az elődjéhez képest – ami viszont nem igazán volt elmondható a Modern Battles címszó alatt mint-egy egy éve megjelent Steel Panthers II-ről. Ennél mindössze annyi történt, hogy míg az engine gyakorlatilag változatlan maradt, kicserélték az egységek fotóit és grafikáit, és a helyszínt átvitték a II. világháború utáni nagyobb összecsapásokra (Korea, Vietnam, arab-izraeli háborúk, stb.). Ez mondjuk sokkal inkább volt tekinthető egy mission disknek, mint egy továbbfejlesztett játéknak, bár a campaignekbe sikerült beépíteni egy "bónusz" szolgáltatást, ami az elsőben még nem volt: a 3-4. összecsapásra a játék rendszerint kifulladt, mert "legjobbjaink szépen elhulltanak a hosszú harc alatt", de a regenerálásukhoz szükséges pontot sem kaptuk meg, nemhogy fejlesztésre gondolhattunk volna.

... és akkor megjött a 3. rész, amitől a víz kivert.

Amíg csak hallottam róla, az alcím (Brigade Command 1939-1999) elég ígéretesnek hangzott. Hú de best, összelinkeltek vagy 3-400 scenariot, amiben szerény zsoldosként végigharcolhatom az utóbbi fél évszázadot, Lengyelországtól Irakig! (El is vermeltem volna vele egy fél évre...) Ezzel szemben a kész termék egy Moldova-könyv mottóját juttatta az eszembe:"Beletesz mindent, mint Mari néni a tökösmákos rétesbe". Úgy a scenariok, mint a campaignek az első két részből vannak tudományos módszerrel (értsd: hasraütés) összeválogatva. A sajátos időrend szerint felsorolt scenariok között egymás mellett mosolyog Guderian meuse-i átkelése különböző vietnami hadműveletekkel és az Öböl-háborúval. A bőség eme zavara nekem már kicsit zavaró volt, szóval rögtön fejest is ugrottam a campaignekbe, amelyekben az szintén változatlan, hogy az itt összelinkelt scenariokat – a PG-től eltérően – nem lehet önállóan játszani. A kezdet kezdetén az ember kap egy bizonyos összeget, amiből összeállíthatja szerény kis csapatát. Ezek fognak fejlődni az egyes összecsapásokban (már amennyiben el nem halálozna közben, mert akkor új parancsnok kerül a csapat élére és a kezdő paraméterek állnak vissza), míg az egyes küldetésekhez kapott support pontokból vásárolhatunk kiegészítő csapatokat, amelyek csak az adott küldetésben fognak harcolni (nyilván ők mennek majd a húsdarálókba). Némi eltérés az előző két részhez képest, hogy nemcsak a saját- és a support csapatokat irányítjuk a scenariokban, hanem még plusz csapatokat is kapunk a parancsnokságunk alá. Azt természetesen nem tudjuk előre, hogy milyeneket és milyen létszámban – kár is lenne, akkor esetleg lehetne elképzelés, hogy a support pontokból milyeneket vegyünk... Na mindegy. A campaignek pont ugyanolyan vegyesvágott képet mutatnak, mint a scenariok: van itt minden Sztálingrádtól kezdve Vietnamig, sőt, a fikciók hívei játszhatnak NATO kontra Varsói Szerződést is 1988-ban, vagy egy újabb arab-izraeli háborút 2000-ban.



Egy nagyobb szíriai turistacsoport érkezett látogatóba a Golan-fennsíkra. Kicsit ugyan fennakadtak az aknamezőn, de azért úgy látom, hogy terveim füstbe mennek...

Bemelegítésnek kezdtem mondjuk Sztálingráddal – arra mindig is király voltam. Gondoltam lezavarom 1-2 nap alatt... Ehhez képest majd' egy hétig nyüstöltem, és annyira jutottam, hogy a harmadik küldetésig vergődtem el, viszont a vulgáris szókészletem hihetetlenül kitágult. Most vagy én vagyok hót béna, vagy megint előjött az előző részek azon betegsége, hogy a védelemben levő fél összehasonlíthatatlanul előnyösebb pozícióban van. Ez még talán logikus is lenne – na de nem ENNYIRE, mint itt! Az még hagyján, hogy a kezdőpozíciók megadása után (Deploy) az összes gyalogsági és tüzérségi egységet a gép automatikusan beássa (az első rész még csak külön parancsra csinálta) és mivel a védekező fél már eleve fedezékben (városban, aknamező mögött, stb.) van, a gyalogosok is roppant erősekké válnak – ráadásul van egy (illetve egy alkalomra négy!) Molotov-koktél nevű csodafegyverük, amiből hirtelen God Mode-ban kezdenek játszani. Ezzel ugyanis 80-90% találati valószínűséggel támadják a

S III

-1999

ÁRDUCOK



melléjük lépő páncélosokat... Az eredmény természetesen az, hogy óvatlan hadvezéreknél villámgyorsan páncélostemetővé válik a csatatér. Egyébként az óvatos hadvezéreknél is, de azok már Deploynál kimentik a játékot, és így bármikor újrakezdhetik az egészet, ugyanis a gépi intelligencia (ha egyáltalán lehet itt ilyesmiről beszélni) még mindig tök sötét: abszolút nem érdekli, hogy hogyan állítjuk fel a csapatainkat, melyik szárnyon van a nagyobb erő – ő MINDIG ugyanoda fogja állítani a csapatait. Elméletileg tehát ezen az alapon meg lehetne tanulni a pályákat, de itt belép az a tényező, ahogy a győzelmet számolja a masina: az elsődleges cél az, hogy a zászlókkal jelölt kulcsfontosságú pozíciókat adott időre elfoglaljuk, a másodlagos pedig természetesen az, hogy közben minél kisebb saját veszteség mellett minél nagyobbat okozzunk az ellenfélnek. A gond csak az, hogy most már azt is NAGYON figyelembe veszi a gép, hogy ezeket a pozíciókat a védekező fél meddig tudja tartani, ergo: ha fejjel megyünk a falnak, akkor akkora veszteségeket szenvedünk, hogy nem tudjuk a következő hadműveletre pótolni őket, vagy teljesen elfogy az erőnk már ebben; ha pedig óvatoskodunk, vagy nem tudjuk időre elfoglalni az összes célt, vagy olyan kevés pontot kapunk, hogy nem tudjuk regenerálni/fejleszteni a saját csapatokat és a következő küldetésre nem tudunk megfelelő támogató erőt összeszedni. Ennek lett az a következménye, hogy hiába kezdtem vagy ötször újra minden küldetést, egyszerűen képtelen voltam túljutni a harmadik scenarion.

Na jó, gondoltam, akkor játszok Market-Gardent. "A híd túl messze van" című filmből/könyvből mindenki tudhatja, hogy itt a szövetségesek nagy ügyesen ledobtak egy könnyű fegyverzetű ejtőernyős hadosztályt két SS páncéloshadosztályra, és sok sikert kívántak nekik a támadáshoz. Gondoltam, a játékban csak ér már valami sikerélmény – én leszek a németekkel és most én játszom azt a buta masinával, amit ő csinált velem Sztálingrádnál. Háhá. Gondoltam én. A szerzők viszont másképp gondolták, mert ugyan lehet a campaign elején választani nemzetiséget, és csodaszép Királytigriseket vásárolni – de ettől függetlenül a britek szerepét akarta játszatni velem a program. Ismertetném a hadrendet az első küldetésben: az A-jelű parancsnoki csoport (HQ) brit gyalogság, a saját csapatok valamint a kisegítők német páncélgránátosok és Tigris harckocsik, pluszba pedig kaptam hozzájuk még néhány Sherman és Churchill tankot, meg angol 25 fontos tábori tüzérséget és a masina kiírta, hogy az első küldetés River Crossing, Germany vs. Germany... Yikes! Most ki kivel van?! Meglehet, hogy az ilyen "internacionalista" haderőt a szerzők variációs lehetőségnek gondolták – én inkább hülyeségnek definiálnám.

Bánatomban felvonultam a Golan-fennsíkra, hogy az Iszlám Szent Háborúját megállítsam 2000-ben. Ha az izraeliekkel játszok (mint a program is javasolja), akkor biztos, hogy az arab-izraeli háborúk szokásos forgatókönyve alapján eleinte védekeznem kell. Nnnna, majd itt megmutatom! Veszek pár Merkava tankot, meg egy zsák páncélelhárító gyalogságot, beásom őket a dombtetőkön, azt péppé verek minden rohamot! Gondoltam én. Már a szíriai tüzérségi előkészítésnél elkezdtem csuklani: van valami Uragan nevű sorozatvetőjük (unlimited ammo cheattel), ami szabályszerűen lebontotta a hegyet, ahova bevackoltam magam, az egységeim (már ami megmaradt) pedig sikoltva menekültek hátrafelé... A próféta (meg a szerzők) szakállát viszont akkor kezdtem el emlegetni, amikor megjelentek a szíriai T-72-esek olyan számban, hogy alig fértek el a képernyőn, és a hatodik körre lezavartak a dombjaimról...


A magyar Nimród helyett inkább maradunk a Királytigrisnél

Ennyit a hadjáratokban szerzett "élményeimről", most térjünk rá azokra a "fejlesztésekre", amit az engine-en elkövettek a t. szerzők (merthogy történtek ilyenek is). Kezdjük rögtön a grafikai modullal, amiben egyetlen változtatás történt: nemnemnem, nem kell attól tartani, hogy 1024*768-as true color terepet csináltak volna (pedig az nem ártott volna) – nem, azt cserélték ki, ami nekem a legjobban tetszett az első részben: az egységek grafikáját. Általában érdekel a haditechnika, és bohó ifjúkorom üres perceit különféle makettek pingálgatásával töltöttem, így vannak elképzeléseim róla, hogy hogy néz ki egy Sturmgeschütz III és egy Marder II rohamlöveg között – na, ez is egy olyan dolog, amiben különbözök az SP III grafikusaitól (szerintük ugyanis ugyanolyanok). Nem értem, hogy ha egyszer már tökéletesen megcsinálták az első részben, akkor mostanra miért kellett lebutítani?! Gondolom azért, hogy minél szebben felpakolhassák rájuk az egység létszámát (ami csak gyalogságnál értendő személyben, a többi egységnél a típusra vonatkozik). Ez tényleg hasznos info, de mivel szakasz méretű csapatokról van szó, annyira azért nem lényeges. De menjünk csak tovább. Az egységnek roppant fontos tulajdonsága ugyebár a tapasztalat és a morál, valamint a parancsnok képességei. A gyalogosokon kívül ezt az első részben a legénység (Crew) hordozta: ha mondjuk egy tankot kilőttek vagy megrongáltak, akkor a legénység túlélhette a csapást – kiugrottak a tankból, és ijedten menekültek hátrafelé. Viszont le lehetett őket csillapítani, nem kellett újrakezdeni a fejlesztésüket, sőt, néha vissza lehetett zavarni őket az elhagyott járműhöz vagy ágyúhoz, és újra fel lehetett venni velük a harcot (ami teljesen logikus is). Most erről szó sincs: nincs Crew. Ugyancsak eltűnt a járművek sérülése. Ha az első részben egy tank komoly, de nem halálos találatot kapott, a fegyverei közül amortizálódott egy vagy több – ez most szintén eltűnt, mert vagy az összes fegyver működőképes, vagy a csapat az örök vadászmezőkre távozott. (Nem tévesztendő össze ez azzal, amikor a rögzített toronyban levő rohamlöveg ágyúja nem tud gyalogos egységre tüzelni). Ugyancsak kimaradt a mozgásképtelenség (Immobilized): az első részben egy páncélost oldalba támadva egy gyalogos egységgel


Dicső seregeim erőszakos folyóátkelést hajtanak végre Sztálingrád külvárosában

mozgásképtelenné tehettük, mint ahogy folyóátkelésnél is megfeneklethettek páncélosaink – most maximum fakereszteket gyárthatunk, ha egy gyaloggal bátran nekirontunk egy tanknak. Fontos jellemzője volt egy-egy járműnek, hogy mely részén milyen erős a páncélzata – legalábbis az első részben, mert ott a program figyelte, hogy honnan támadták meg a járművet, azaz melyik része fordul a lövés felé. (Sunyin a háta mögé osonva így lehetett gyalogos egységekkel likvidálni az egyébként elpusztíthatatlan T-34/85 és KV-I tankokat.) A páncélzat jellemzői ugyan most is megvannak, csak már nincs szükség rájuk: amíg lőszere van, addig az egység úgyis mindenképpen szembefordul a mellé lépő csapattal – vagyis ezzel a módszerrel már nem lehet taktikázni.

Ha valaki az eddigiek alapján azt gondolná, hogy nekem nem tetszik a játék, az téved, ugyanis a Steel Panthers egyike a legjobb stratégiai játékoknak. Hihetetlen mennyiségű változatos egységek, végtelen kombinációs lehetőség, szakaszonként illetve nagyobb alegységekben mozgatható egységek, izgalmas és hosszú játékmenet, egyszerű kezelés – csakhogy ami jó volt a játékban, az benne volt a négy évvel ezelőtti első részben is! (Ami egyébként most is kaphatna vagy 85%-ot tőlem.) Az alapvető probléma az, hogy ha egyszer már jól megírtak egy majdnem tökéletes elképzelésre alapuló játékot, akkor miért dolgoznak az SSI-nál azon, hogy szisztematikusan elrontsák?! Miért írnak tökéletesen megnyerhetetlen scenariokat hozzá? Meg egyébként is: miért kell ennyire erőltetni egy ilyen régi engine-t – nem lenne egyszerűbb egy újat gyártani, ami egy kicsit is kihasználja a modern gépek lehetőségeit? Isten óvjon bennünket a IV résztől!

CoVboy

steel panthers III

Mindscape/SSI

http://www.ssionline.com

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

Minimum: 486DX/66, 16MB RAM, 2xCD, DOS6.22

Ajánlott: SB-kompatibilis hangkártya

A játék még mindig jó, de folyamatosan fejlesztik vissza

73%

Az egyik legrégibb játék, ami az ősi EGA-videokártyák adottságait PC-n kihasználta, az a Mah Jongg volt. Ifjúságom bohó perceiben hónapokat töltöttem vele a munkahelyemen (hol másutt?), hogy 65.535 tábláját szép szisztematikusan végignyüstöljem, és megállapítsam, hogy melyik játszható, és melyik nem (illetve azon mennyi lehet a legjobb eredmény). Az első 250-300 pályáig jutottam, mikor feltűnt a főnökeimnek, hogy én kizárólag egyetlen tevékenységet folytatok azon a helyen, melynek haszna számukra viszonylag csekély – így nem tudtam befejezni az összes pályát. A világ szegényebb lett egy teljes listával, én meg gazdagabb egy játékélménnyel és egy munkakönyvvel.

Legközelebb akkor botlottam bele a játékba, amikor rákényszerültem a Windows nevű közteher

A harmadik (típusú) találkozásom a múlt héten volt a játékkal, amikor az Activision Shanghai Dynasty játékába kukkantottam bele. A névből, a dobozon díszelgő kacskaringós kínai írásjelből, és az intro elején bólogató sárkányból ugyan egy újabb Mortal-klónra kezdtem gyanakodni, amelyben bájos fiúk és lányok verik egymást nagy rudakkal – ehhez képest roppant kellemetes volt a meglepetés, amikor a jól ismert, gúlába rendezett dominók jelentek meg a képernyőn. Kevésbé volt kellemes a meglepetés, amikor kiderült, hogy vagy egy évtizede tévedésben élek, és az annyira komált logikai játék neve nem is Mah Jongg, hanem Shanghai.

Ha valaki esetleg nem ismerné a játé-

egy, hogy melyiket milyen párban szedjük le – szóval a pálya elrendezésétől függően több-kevesebb kombinatív készség is szükségeltetik.

Na, most ezt marhára megmagyaráztam, szóval nyilván teljesen érthetetlen – a gyakorlatban azonban pofonegyszerű az egész. Akárcsak a többi, tulajdonképpen egyszerű játék (mint pl. a sakk, malom, stb.), magában hordozza a nagyszerűséget is, hiszen gyakorlatilag végtelen kombinációs lehetőséget nyújt. Jellegzetességei miatt szinte kínálja magát a számítógépes megvalósításra – amit a szerzők a lehető legtökéletesebb módon hajtottak végre. Kilenc különböző készlet és tizenhat elrendezés közül választhatunk. A készletek három csoportra van-

ték bonyolítását hivatott elvégezni: a hagyományos, piramis alakú elrendezéshez képest mondjuk a lőrügás nemes bájával hat mondjuk például a nindzsa rendszer. A pályákat a számítógép generálja, de egy külön opcióban lehet figyelmeztetni rá a masinát, hogy mindig végigjátszható pályát gyártson. Van még jónéhány felhasználóbarát funkció is: visszaléphetünk, a Help-ikonnal a játék mutat egy lehetséges párt, jobb kattintással megkapjuk a dominó leírását, stb.

A CD-n a Shanghaion kívül megtalálható az igazi Mah Jongg játék is. Ezt a több játékos által, akár multiplayerben is játszható dolgot legjobban talán az általunk ismert dominó és römi Shanghaios keverékéhez tudnám hasonlítani, amelyben a játékosoknak különböző figurákat és sorozatokat kell gyűjteni. Mivel ebből egy nagyobb rakás is van, továbbá a kézikönyv legnagyobb része en-

DOMINÓ ELMÉLET

SHANGHAI DYNASTY

használatára, melyben természetesen rögtön a Games-könyvtárat vettem szemügyre, és ott mosolygott Solitaire néven. Igaz, hogy nem a jó öreg kínai kockákkal (Északi Szél, Tavasz, meg ilyenek), hanem valami ronda ákombákomokkal – de azért mégiscsak a derék Mah Jongg volt!



Egyiptomi készlet a haladóknak



Fantasy készlet hagyományos elrendezésben T.J.-nek a húsvéti nyuszitól

kot, annak röviden ismertetném a szabályait: adva van 36 különböző figurával jelölt dominó, van minden figurából négy darab, és ez a 144 dominó valamilyen séma alapján egy 3-4-5 szintből álló gúlába van rendezve. A játék célja az, hogy a dominókat a figurájuk szerint párosítva szépen leszedegessük és eltüntessük a gúlát. Leszedni olyan dominókat lehet, amelyeket nem blokkol mindkét oldaláról egy másik dominó, illetve részben nem fed, ha egy szinttel feljebb van. Van azonban egy apró bökkenő is: mint azt már minden matematikai zseni kiszámolhatta, minden figurából két pár van, viszont abszolút nem mind-



Matematikaóra kicsiny gyermekeink szórakoztatására



Az igazi Mah Jongg

nak osztva, amelyek közül a három egyszerűbb ábrákkal díszített a gyerekek számára készült, míg a két másik hármas csoport felnőttek és haladók szórakoztatását szolgálja (az utóbbi figurái olyan bonyolultak, hogy az embernek percekig jojózik a szeme, amíg végre egy párt talál). A kilenc elrendezés úgyszintén a já-

nek a szabályaival foglalkozik, ennek boncolgatásától most inkább eltekintenék.

A Shanghai Dynasty klasszikus példája annak, hogy nem kell 266-os MMX és 8 Megás 3D-kártya ahhoz, hogy jó játékot csináljanak. Igaz, hogy csak 640*480-ban fut, de a grafikai megvalósítás és a dominók leszedését kísérő kis animációk tökéletesek, az aláfestő keleti zenéről már nem is beszélve. Ez az a játék, amit mindenkinek és minden időre csak ajánlani tudok, hár – mint a bevezetőből is kiderült – elsősorban a munkahelyen eltöltendő keserves órák kellemes eltöltésére a legtökéletesebb.

CoVboy

shanghai dynasty

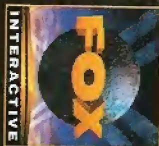
Activision/Quicksilver
http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE BONA	A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya

5 és 500 év között mindenkinek, mindenhol és mindenkor!

94%





CASE FILES

SURVEILLANCE

031



F-15



Jane's®

COMBAT SIMULATIONS





UNRESTRICTED ACCESS

Interstate '76



NITRO PACK

Ha egy kicsit is szereted a '70-es éveket (az akkori divatot, az akkori autókat, és a korabeli disco zenét), akkor az Interstate'76 gondolom már réges-régen ott van a gyűjteményedben – ellenkező esetben sürgősen pótold a hiányosságot! Ha azonban számodra semmit nem jelent ez az időszak, úgy próbáld ki ezt a játékot, és garantálom, utána meg fogod szeretni! Már lassan egy éve, hogy tavaly májusban volt alkalmam egy felettébb lelkes ismertetőt kanyarintani erről a játékról, és a lelkesedésem – mint látható – azóta is változatlan. Bár naponta jelennek meg újabb és egyre jobb játékok, még mindig úgy vélem: az Interstate'76-nál nem akad jobb autós játék.

Hihetetlen hangulata van ennek az anyagnak: pár órára mindenki beleképzelheti magát a magányos amerikai hős szerepébe, aki csak azért cirkál a fegyverekkel felspécizett járgányával az új-mexikói sivatagban, hogy a rendet és az igazságot szolgálja a minden hájjal megkent gengszterekkel és a semmirekellő autós bandákkal szemben. A '70-es évek Amerikája persze egy kicsit gyászosabban van lefestve, mint amilyen az valójában volt: burjánzik az erőszak, amivel már csak amolyan Mad Maxes stílusban lehet szembeszállni. Nincs mese: fel kell fogatni a gépágyúkat és egyéb hathatós fegyvereket a kocsi karosszériájára, és irtani kell a férgesét! Küldetéseket kapunk, melyek során úttalan utakon kell áthajtanunk, sokszor halálos mélységek fölött átugratnunk, autós üldözéseken, leszámolásokon kell részt vennünk, esetleg meg kell védelmeznünk másokat. Tulajdonképpen ez a felsorolás már tartalmazta is a küldetések összes típusát, de ennek ellenére nehogy azt higgye valaki, hogy akár csak egy kicsit is unalmassá válik az egész. Erről szó sincs, hiszen az eseményeket mindig valamilyen izgalmas sztori kapcsolja össze, akár egy amerikai sorozatban. Belemerülve a történetekbe már nem is annyira egy autós játékkal, hanem sokkal inkább egy kalandjátékkal játszunk.



Ezt a táblát komolyan gondolták?

Az Interstate'76-ban annak idején csupán egyetlen apró hibát véltem felfedezni: a durva textúrákat a tájon. Az Activision azonban hamarosan ezt a csorbát is kiköszörülte, hiszen kiadta az Interstate'76 Goldot, ami már feljavított grafikát, és 3D-kártya támogatást is tartalmazott. A nemrégiben megjelent kiegészítő, a Nitro Pack is ismét egy tökéletes munka: tökéletes, hiszen nem kényszeríti rá az egyszeri játékost, hogy megvegye az előző részt (mivel anélkül is elindul), ám garantáltan kedvet csinál hozzá. A Nitro Pack nem a folytatása az eredeti játéknak, hanem éppen ellenkezőleg: abba az időbe enged nekünk betekintést, amikor Groove (az Interstate'76 főhőse) nővére még élt. Taurus, a hosszú hajú néger és Skeeter, a gyagyás szerelő akkoriban még Jade-del alkottak triót, hármójuk közül választhatunk tehát, kivel akarunk menni egy-egy küldetést. A Scenarios menüpontnál 20 új küldetésen indulhatunk (plusz még egy gyakorló pályán), amelyek 1973-76-os időintervallumban játszódnak. A helyszínek nem kronológiai sorrendben következnek, sokkal inkább olyan missziókról van szó, mint a régi játék különálló küldetései. Nem is kötelező a kiválasztott szereplő saját autójával menni, bármilyen járgányt, például most már mentőautót vagy egy böhöm tartálykocsit is választhatunk. (Több új autó is van.) Érdekesség, hogy már nemcsak a sivatagban akad dolgunk, hanem például havas tájon is lesznek küldetések, a terep tehát némileg változatosabb. A küldetések ismét nagyon szórakoztatóak, a CB-n lenyomott dumák ezúttal is hatalmasak. Jade első pályája például félkomoly stílusban kezdődik: versenyeznek Taurusszal a következő benzinkútig, s eközben egyfolytában ugratják egymást – Taurus javaslatára a vesztes fogja kitakarítani Skeeter furgonját. A küldetéseken amúgy most is meg fogunk izzadni, ezúttal is igen nehéz lesz ép bőrrel megúsznunk a haramiák támadásait. Épp hogy megszabadulunk az egyik bandától – akik szinte totálkárossá lőtték közben a kocsinkat – és máris jön is a következő csoport... A rendes küldetéseken kívül több mint 20 új multiplayer pályát is találhatunk a CD-n, melyeket játszhatunk hálón vagy modemen keresztül, de akár egyedül is, amennyiben az Instant Melee opcióval a számítógépet választjuk ellenfélnek.


A kocsi oldalára szerelt kamera egészen egyedi látványt nyújt


Egyesek nem akarják, hogy a tartálykocsi célba érjen

A grafika – főleg ha egy 3D-kártyával nyomulunk – döbbenetes, az autók hihetetlenül élethűen rugóznak és fordulnak, rajtuk az árnyékok teljesen valósnak tűnnek. A belső nézetből nagyon állat, hogy körbe lehet nézni, így – ha nincs már más fegyverünk – a leeresztett ablakon keresztül egy pisztollyal is lövöldözhetünk. Mindezekkel azonban csak ismétlem önmagamat, hiszen már az eredeti játék is tökéletes volt. Aki esetleg nem boldogul az irányítással, vagy további infokra vágyik, bátran lapozza fel a tavaly májusi számunkat.

V.Z.

I'76: nitro pack

Activision

http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Bárcsak minden küldetéslemez ilyen lenne!

94%

HOR VOLT, HOR NET VOLT

F/A-18 KO

Kedves CoVboy barátom! Elnézésed kérem, amiért a szokástól eltérően, nem személyesen adom át ennek a csodálatos programnak a digitalizált kéziratát. Összedrótozott állal ülök egy sebészeti klinika klórszagú kórtermének eldugott vaságyán, három centiméternyire faragott hordozható grafit szövegszerkesztőmmel, kelkáposzta-főzelékfoltos szalvétára titokban fogalmazgatva e sorokat. Titokban, mert orvosaim – meghallván különleges balesetem történetét – elejét veendő állapotom további romlásának, megtiltottak minden további kontaktust számítógéppel, és programokkal. (Az ápolónővérkékkel is, de az egy másik történet...) Elkobozták tőlem a programot, és a vizitekről is megfeledkezve lázasan kutatják, mitől esett le állam oly vad erővel, minekutána, most drótkalodába kényszerítve próbálja visszanyerni eredeti állapotát. Hogy ezen, tilalmak ellenére mégis teljesíteni tudom a rám bízott feladatot, annak titkát felépülésem után, személyesen kívánom megosztani veled. (Kemény próbatételeket kell kiállnom éjszakánként e nemes cél érdekében. Elárulom, hogy testsúlyom intenzív csökkenése, nem csak a szívószálon történő betáplálás egyedüli eredménye...)

1997 szeptemberében még nyíltak a völgyben a kerti virágok, és még zöldellt a nyárfa az ablak előtt, (nem őrültem meg, csak éppen március idusán vetem papírra e sorokat) amikor az F/A-18 Hornet 3.0 ismertetője kedvenc magazinunkban megjelent. Tetszett a program, de különösebb ovációra nem adott okot. Az F/A-18 Koreát, a Hornet 3.0 továbbfejlesztett, 3DFX támogatással átírt verzióját meglátva, azonban kiült arcomra a döbbenet. (Ettől pottyant állam a földre, s törött ottan darabökre).


Ha a gurulópályán egy Hornet kocog, a Falconok meghúzódnak a háttérben...

Sosem hittem volna, hogy egy "tovább-fejlesztés" ekkora változásokat eredményezhet: szinte hihetetlen, hogy mire képes a 3DFX támogatás. A múlt havi szám 13. oldalán, a Joint Strike Fighter leírásában írtam (idézem önmagam), hogy: "Engem a JSF győzött meg arról, hogy a 3DFX-kártya nem egy buta, ránk erőltetett befektetés, hanem általa egy új, minőségileg más, egy magasabb szintű számítástechnikai világba emelkedhetünk". Az F/A-18 Korea remek megerősítése az idézett gondolatoknak. A programot elindítva minden ismerős, mégis nagyságrendekkel szebb, gyorsabb, jobb, és más, mint az elöd! Néhány percig ugyan eltűnődtem afelett, hogy miért éppen egy kiéhezett, gyengén felszerelt, hadseregen veretik el velem a port ebben a játékban, de gyorsan eszembe jutottak egykori kiképző őrmesterem szavai: "a katona nem gondolkodik, hanem végrehajtja a parancsot"! Egyébként a nagypolitikát figyelve, nem is teljesen elképzelhetetlen, hogy a következő válság-övezet éppen abban a térségben "érlelődik". Érlelődésre, a feladatok ráhangolódására nekünk is szükségünk van, amit kezdjünk a program főmenüjében, a készenléti szobában (Ready Room). Katonás puritánsággal berendezett kis helyiség, melynek egyes berendezési tárgyaira bökve jönnek elő a menüpontok, így: a küldetéstervező (az asztalra kiterített térkép: Mission Editor), a repülőgépbe ülés (az ajtón bekukucskáló Hornet: Enter Cockpit), a küldetés betöltő (asztalfiók: Load Mission), a felvett filmek visszajátszása (számítógép monitor: Play replay), a gyakorlás-oktatás (fehér fali tábla: Training), a feladat ismertető (printer: Debrief), a program készítői (másik tábla: Credits), és a kilépés a programból (az EXIT feliratú ajtó: Leave Game). Katonai pályafutásunkat eldönthetjük, hogy a haditengerészet, vagy netán a tengerészgyalogság kötelékében kívánjuk-e építgetni. Ezt megelőzően azonban ajánlatos átesnünk egy alaptanfolyamon. A Hornet 3.0 legkiemelkedőbb erényének az osztályteremben (Classroom) felszedhető ismeretanyagot tartottam. (A '97. szeptemberi számban erről a következőket írtam: "... rengeteg olyan új információt tartalmaz, amit pár évvel ezelőtt még szigorú titokként kezeltek volna, ill. a szakirodalomban eddig soha, sehol, nem találkoztam! Nem valószínű, hogy ezt az információátadási kényszert mások is érezni fogják, ezért gyanítom, hogy ezt a programot – ha másért nem is – e miatt a szolgáltatása miatt a közel- és távoljövőben sűrűn elő- gjuk venni...") Szerencsére – úgy tűnik, vál- oztatás nélkül – átmentették ezt a nagyszerű "tankönyvet" ebbe a programba is. Hat fő területet érint tananyagunk: -Takeoff (felszállás), -Landing (leszállás), -Carrier (repülőgép-hordozó), -Navigation (navigáció), -Air to Ground, -Air to Air (levegő-föld, ill. légi hadműveletek). Ugyanúgy tanulmányozhatjuk tehát a különböző manőverek mikéntjét, a műszerfalon megjelenő adatok jelentését, mint azt az elöd programnál tettük. Mivel a teljesítményünket pontokkal, és rendfokozatokkal jutalmazzák, érdemes felkészülten indulni a nagy "versenyen". Mire a zászlósi rendfokozattól eljutunk az ezredesi rendfokozatig, ha jól számoltam, minimum 38 kifogástalan küldetést kell végrehajtanunk. Vigyázat, az elbaltázott dolgokért nemcsak ke-


Csak a valósághűség érzékeltetéséhez: ez itt a játékból kiszedett kép a műszerfalról...


...ez pedig egy fotó az igaz

esebb pont, hanem esetleg kemény pontlevonás is jár(hat). Nem könnyű ezzel a programmal hibátlanul "repkedni". Gyorsan szembesülünk azzal az igazsággal, hogy a legprofibb számítógép-repülői tudásunk is kevés akkor, amikor a valósághűséghez egyszer csak hirtelen, nagyságrendekkel kerülünk közelebb. Az is igaz viszont, hogy aki egy ilyen programon "ülgyűri" magát, egyre közelebb jut ahhoz a szinthez, amellyel talán az "utcáról betévedt" már a profi Hornet-szimulátor kezelőszemélyzetét is el tudná kápráztatni. (Nem arról írtam, hogy a Blue Angels kötelékében tudnánk azonnal villantani!) Remélhetőleg a cikk mellé a képek közé, az eredeti F/A-18 műszerfalának képét is be tudom suvasztani, mert azt látva válik nyilvánvalóvá, hogy mily magasságokba is emelkedett e program, a realitást illetően. További példával alátámasztva előbbi állításom nézzük, pl. a talán legalapvetőbb műveletet, a felszállást. A műszerfal baloldali megjelenítőjén célszerű figyelnünk az "Engine page" üzemmódban dolgozó DDI adatait. Amennyiben nem azt látnánk a képernyőn, nyomjuk le az "E" billentyűt. Nem kevesebb, mint 2x13 adat nyújt tájékoztatást a hajtómű- és üzemanyagrendszer tökéletes (netán tökéletlen) működéséről. A következő lépésben indítsuk be, a két darab F404-GE-400 típusú után égetős hajtóművet. A hajtómű indítása a "+" billentyűvel történik. Az Engine Page-en figyelendő értékek: RPM: 60-67%, FF: 3000-6000 PPH és az EGT: 400-550 Celsius fok. Amennyiben hajtóművünk a megfelelő paramétereket felvéve pörög, úgy a repülőgépünk generátorai automatikusan elkezdik tölteni a fedélzeti akkumulátorokat is. Rendkívül lényeges momentum, a repülőgép rendszereinek további, problémamentes működésének érdekében. Shift-"G"-vel felvesszük a kapcsolatot a földi irányítással. (Gurulási engedélyt kérünk.) A sikeres kapcsolatteremtés után, akár meg is kezdhetjük a taxizást. Ez a művelet egy repülőtéren nem azt jelenti, hogy egy bérautóval pénzért elvitetjük magunkat A-ból B-be, hanem a gurulóutakon történő manőverezést (pl. a hangártól, a felszállópálya elejéig) nevezi a szakzsargon taxizásnak. Tehát óvatosan elkezdjük növelni a hajtómű teljesítményét, és amikor megmozdul alattunk a madár, az oldalkormány-pedálokkal kormányozva az orrfutó kerekeit, a kerékfékek (Space bill.) és a gázkar finom "játékával" a sárga vonalat követve kigurulunk a felszállópálya elejéig. Természetesen a sebességünket (10-15 csomó) végig figyelemmel kísérjük a HUD-on, nehogy a száguldozásnak szántás, vagy (bukfenc) vetés legyen a vége. Ha már a HUD szóba került: gurulás közben a magasságmérő közelében az "NWS" rendszer normál, ill. "Hi" módjára történő visszajelzés látható. A gép guruló sebességének függvényében a (nose wheel steering) automatikus rendszer is vigyáz a pilótára. 20 csomó felett ("Hi" üzemmód) lecsökken az orrfutó kitéríthetősége, kizárva az esetleges túlkormányzásból eredő, és balesethez vezető hibázási lehetőségeket. A gurulóút végén, a felfestett vonal előtt meg kell állnunk! Shift "T"-vel rádiózunk egyet a toronnyal. Ha valamit nem az előírás szerint végzünk, törölhetik a felszállási engedélyünket, esetleg kigurulunk egy éppen leszálló gép elé/alá. A vonal előtti megállás nagyon lényeges! (Alkalmam volt részt venni egyszer egy ferihegyi "üzemlátogatáson". Nagyon érdekesnek találtam, hogy az autóbusz, amivel az irányító toronyhoz szállítottak bennünket, megállt a guruló út előtt, és mielőtt áthaladt volna rajta, rádión engedélyt kért erre a toronytól.) Miután megkaptuk a felszállási engedélyt, gördülhetünk ki a felszállópálya középvonalára.


Éjszakai műszak az anyahajón


Szerintem már észrevették, hogy itt valami lopakodik – csak most már késő


A látvány egyszerre szép és felemelő – leszámítva azt az esetet, ha koreai vagy iraki állampolgár a szemlélő

Újabb megállás, parkoló fék behúzása, majd a gázkar fokozatos előre nyomása az utánégető elsőtől – hatodik fokozatáig. Közben az Engine page-en figyelemmel követem a "NOZzle POSition" visszajelzéseit. A hat fokozatot tízesével fogja jelezni, 10-60-ig. Ha mindent rendben találtunk, engedjük fel a féket, és élvezhetjük, a katapultülésbe préselő gyorsulást. 150 csomós sebességig nem érdemes a botot rángatni, utána viszont a gép orra, már lágyan elemelhető. Stabil emelkedés mellett 210 csomós sebességnél a futóműveket húzzuk be ("G"). A legegyszerűbb manőveren felülkerekedve, már "csak" a levegőben kell tudni maradnunk. Ebben a törekvésünkben remek támogatóra találunk az Auto-Pilot "személyében". A robotpilótánknak is, eltérően az átlag szimulátorokban megszokottaktól, jóval több üzemmódja van. Az Advenced auto-pilot módban ATTH (Attitude Hold), HSEL (Heading Select), BALT (Barometric Altitude Hold), RALT (Radar Altitude Hold), CPL (Couple), ILS Couping, ACLS Couping, és NAVAIDS funkciók segítik a kényelmesebb repülést. A különböző üzemmódok részletes kitárgyalására sajnos nincs lehetőség, tényleg csak annak szemléltetéséül érintem az egyes részterületeket, hogy érzékeltessem az olvasóval, mennyivel összetettebb, részletgazdagabb, és egyúttal valóság hűbb az F/A-18 Korea, az eddig megszokott programoknál. A valósághűség nemcsak abban nyilvánul meg, hogy az apró, mások által elhanyagolhatónak tűnő részletek itt esetleg sorsdöntő jelentőséggel bírnak. A tökéletes hanghatásokhoz, műszerfalhoz, külső-nézeti képekhez, remek hangulatú küldetések is tartoznak, melyek együttese olyan magasságokba emeli illúziónkat, hogy a tesztelés jelenlegi szakaszában, a legrosszabb szándékkal sem tudtam a programról negatív előjelű észrevételt tenni. Képzeletbeli rangsoromban tehát, ünnepélyesen bejelentem, hogy az F/A-18 Korea lett a "number one". A dobogó legfelső fokára pusztán a CD-n található program is felverekedte volna magát, de örömmel számolhatok be arról, hogy a dobozban található járulékos kiegészítők is (Command Keyboard Reference, és Pilot's Operating Handbook) méltó társbérlői a CD-nek. A húsvéti locsolópénzeket – tiszta lelkiismerettel javasolhatom – érdemes az F/A-18 Koreára költeni!

Széchenyi János

f/a-18 korea

Empire/Graphic Simulations

http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Soha rosszabb fejlesztést, soha hosszabb idő alatt!

92%

SKI RACING

Lefelé a lejtőn!

Talán hat éves lehettem, amikor télen elmentünk kirándulni azzal a feltett szándékkal, hogy megtanulok síelni. Természetesen a huszadik esés után feladtuk a reményt, így maradtam inkább a mazsola szánkósok között. A síeléssel azóta sem próbálkoztam, viszont nagy örömmel kaparintottam meg a Ski Racinget, hiszen már évek óta nem jelent meg rendes sí szimuláció PC-re.

HEGYEK URAI

Kétségtelen, hogy a program az eddigi legszebb sí szimulátor, amivel valaha is találkoztam, bár ez annak is köszönhető, hogy egy ideig nagyon elhanyagolták ezt a témát. Sajnos ez azzal is jár, hogy maximális látvány mellett még egy komolyabb Pentium is megizzad, így erősen ajánlott egy 3D-kártya. Az irányítással nem lesz sok probléma, a kurzorgombok mellett még kétháromm gombot fogunk gyakran használni. Ezen kívül a kameraállások között a Tabbal lehet válogatni, a grafikán pedig az F2-F12 gombokkal tudunk állítani.

A mókának háromféleképpen kezdhetünk neki: indíthatunk egy gyors játékot (Ski Now), vagy magányos farkasként vágunk neki egy idénynek vagy versenynek (Single Player), esetleg humán partnerrel próbálunk szerencsét (Multiplayer). A játékban öt féle versenyszámban bizonyíthatjuk tudásunkat, nevezetesen a Downhillben, a Super G-ben, a Giant Slalomban, a Slalomban, és végül az All Around-ban, amely magában foglalja az előbbieket. Helyszínnek hat pályát választhatunk, ezek a következők: Aspen (Colorado), Mt. Bachelor (Oregon), Garmisch (Germany), Vail (Colorado), Whistler (British Columbia), Val d'Isére (France).

A különféle versenyszámok lényegeit nem részletezem, mivel arra ott van Picabo Street, aki mindent részletesen elmesél, amennyiben óhajtjuk. Egyébként rengeteg hasznos tippet osztogat még az arra rászorulóknak, mesél a különféle "figurákról", és a program helpjébe is szorult néhány oldalnyi jótanács.

Külön említésre méltó a Skier Setup, melyben saját figuránkat szerelhetjük fel. Azon kívül, hogy az öltözéken és a szponzoron változtathatunk, még tízhúsz lábbeli és léc is a rendelkezésünkre áll. Ezek mind valós típusok, tehát fényképet és néhány mondatos jellemzést is találhatunk róluk. Érdemes ezeken átrágnunk magunkat, mivel a léceket versenytípusonként kell beállítani (pl. más lécet kell használni downhillhez, mint slalomhoz).

A pályákról is részletes leírásokat lehet olvasni néhány fotóval, de aki ezekről bővebben akar hallani, az ellátogathat ezeknek a weboldalaira is.

Mint azt már említettem, a grafika nagyon szép lett, de szerintem pár dolgon javíthattak volna még. Például néhány tereptárgy csak későn vagy egyáltalán nem jelenik meg, ami elég idegesítő tud lenni, ha az éppen a pálya közepén álló fa. Persze ott van a térkép is, ami jelzi az akadályt, csak 80 Mph-nál kinek van kedve azt nézegetni? Vagy ott van a hó, aminek textúrája mindig ugyanaz, akár "púderre", akár jegesre állítjuk.

Egyébként nagyon tetszett, hogy az utóbbiaknál másképp serceg a léc alatt a hó. Nagyon hasznosnak találtam, hogy a még hátra lévő kapuk fölött nyilak jelzik azokat. Ez egyes pályákon nélkülözhetetlen, mivel sok kaput egy-egy domb mögött "rejtettek el". A hangokkal nagyon meg voltam elégedve, minden kis szurkolótábor mellett hallani lehet az éljenzést (vagy éppen röhögést), az ugratóknál emberünk nagyokat kurjongat, és az időjárás beállításaitól függően még a szélfúvást is hallhatjuk. Egyébként a Train with Picabo menüpontnál az előbb említett hölggyel gyakorolhatunk, aki ilyenkor szinte minden mozdulatunkat kommentálja. A célba érés után mindig visszanézhetjük a menetet, ilyenkor az alap hat kamerán kívül még lehet egy "forgó" nézetet is választani, de túl sok értelmét ennek nem láttam. Itt a játékot le is menthetjük, amit aztán a "VCR"-ben nézhetünk meg újra.



A finish. Itt már semmi sem állhat az utamba...

AZ ÖSSZKÉP

A néhány kisebb hiba ellenére nagyon tetszett a program, végül is minden megvolt benne, ami kellett. A zenei aláfestés nem rossz, sokat dobott a hangulaton. Az élesebb fordulóknál kegyetlenül fel lehet kenődni a korlátra, ezért ajánlatos a "fék" használata (az mondjuk nehezen fért a fejembe, hogy akár milyen kis szögben érjük a korlátot, a vége mindig egy triplaszaltó). A kapukat ajánlatos szabályosan venni, mert amennyiben túlhaladnánk azokon, azonnal diszkvalifikálnak minket. Mindent összevetve nagyon hangulatos és szép a játék, nem kevésbé élethű is, úgyhogy bátran ajánlom mindenkinek. Ja, és akinek van Internet hozzáférése, feltétlenül látogasson el a következő címre: www.sierra.com/titles/ski

Gulyás P.



...kivéve a zászlót tartó aprócska állvány. Hiába, született tehetség vagyok!



A figura nem rossz, de ha sokáig így maradok, annak irtó nagy esés lesz a vége...

ski racing

Sierra

http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENEBONA	A

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

Lehet, hogy egyszer mégis megtanulok síelni?

85%

Bogaras lóverseny

Minthogy a bogarasabb "bogarológusokon" kívül általában nem sokan rajonganak a rovarokért, őszintén szólva nem tudom mennyien lehetnek, akik csillapíthatatlan vágyat éreznek arra, hogy meglovagolhassanak egy óriási ízeltlábút. A GT Interactive-nek viszont úgy tűnik, szilárd meggyőződése, hogy sokakat foglalkoztat ez a gondolat – persze az is lehet, hogy a cég alkotói válságban szenvedő koponyái már nem tudtak mit kitalálni.

A BugRiders sztorija egy elég furcsa, középkori fantasy miliőben játszódik. Mint ahogy arról a tetszetős introból értesülünk: egy versenyen fogunk részt venni, ahol az Entymion birodalom trónja a tét. Elég fura módja ez az új uralkodó megválasztásának, de még furcsább maga a verseny: a lebegő bójákkal határolt pályákon a résztvevők hatalmas ízeltlábúak hátán lovagolnak, ostorozzák a "jószágaikat", és mindeközben varázslatokkal próbálják az ellenfeleiket a nyergből kitaszítani. Az eseményre a birodalom szinte mindegyik nációjából akadnak jelentkezők, a karakterválasztékban tehát találhatunk hercegnőt, papnőt, lovagot, parasztot, de még holtából feltámadt, gonosz udvari bolondot is. A versenyzők képességei főként attól függnek, milyen "paripával" érkeztek. A lovaknak egyéniségének megfelelően többek között van itt halálfejes lepke, méh, szitakötő, moszkító, vagy imádkozó sáska. A versenyek a birodalom öt tartományában kerülnek megrendezésre – mindegyik helyszínen három különböző nehézségű pálya van kialakítva. Az első helyszín Nessel, ahol hullámzó tenger mentén folyik a verseny. Másodjára Boraslába megyünk, ahol sűrű erdők lombkoronái alatt fogunk repkedni, a harmadik tartományban, Danubusban pedig egy mocsárvilágba érkezünk. Tannusban kanyonokban, sziklák között, bányákon keresztül kell navigálnunk, végül Amadorban pedig buja dzsungelben csaphatunk oda "lovunknak". A versenysorozat utolsó futamát a kastélyban rendezik meg.

Amennyiben új játékot indítunk (New Game), három lehetőség közül választhatunk, közülük a Campaign jelenti a fentebb említett "lovagi tornát". A bajnokság versenyein az első három helyről lemaradók automatikusan kiesnek – számunkra minden egyes kudarc egy életünkbe kerül (a háromból). Az első, könnyű pályán még nem használhatunk fegyvereket. Ha sikeresen továbbjutunk, mindegyik pálya után menthetünk állást, amit később majd a Resume Game-mel tölthetünk vissza. A Time Trial zászlót választva az időt hívjuk ki magunk ellen, viszont ha a megadott időn belül végzünk, nyomban továbbjutunk. Itt nem a helyszínek sorrendjében, hanem nehézség szerint jönnek a pályák.

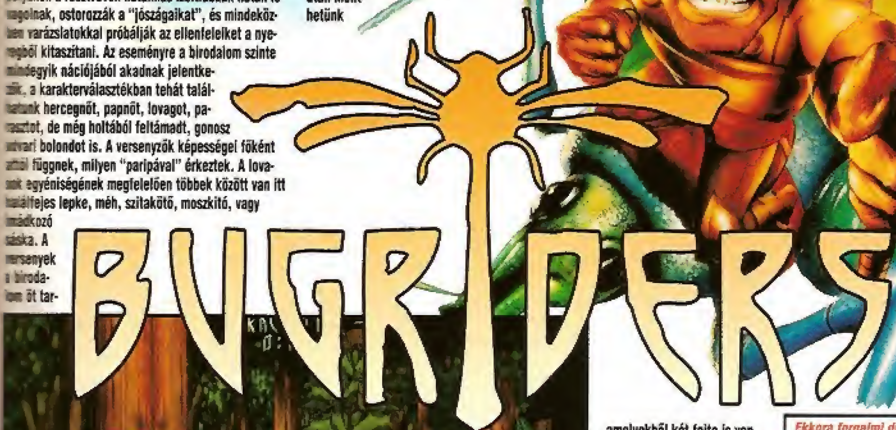
Végül a harmadik pont az Exterminate, aminél pedig csak egyetlen cél van: hogy a verseny során a megadott mennyiségű ellenfelet eltávolítsuk a mezőnyből.

A BugRiders leginkább figyelemre méltó vonása, hogy nem lehet tövig a gázba taposni – minthogy élő állat hátán lovagolunk, csak egyetlen módon növelhetjük a sebességet: az ostorral (Space) Ostorozni viszont nem lehet végtelenségig: ha jobboldalt a bogarunk kijelzője átmegy pirosba, a járművünk bizony megmakacsolja magát. Ráadásul az ostor mellett rovarunkat az ütközések is idegesítik. A másik fontos momentum a fegyverek használata, amelyekből két fajta is van (bal Alt és Ctrl). Egyre erősebb fegyvereket a megfelelő gyűrűkön átrepülve kaphatunk, s ugyanígy érhetjük el, hogy az időlimit is állandóan kitolódjon. A gyűrűk hatásfoka és az ellenfeleink tudása attól függ, milyen nehézségi fokozatot választottunk.

A játék indító menüjéből multi-player játékot is választhatunk, tehát modemen vagy hálózaton keresztül többen is lehet versenyezni.

Az az igazság, hogy ha már a BugRiders alkotói egy ilyen pihent agyú ötlettel álltak elő, igazán többet adhattak volna a gyakorlati megvalósításra. Sajnos a játék grafikája – annak ellenére, hogy bekapcsolhatjuk a 3D-kártyánkat – nem mondható korszakalkotónak; némelyik pálya egészen pofás, némelyik viszont egyszerűen csapnivaló. A fák például nevetségesek – mintha papírból vágták volna ki őket. A játszhatósággal még ennél is súlyosabbak a problémák, egyes pályákon (például a kanyonban) csak úgy találomra nyomkodjuk az irányokat, olyan váratlanul jönnek a kanyarok, és olyan kevéssé belátható a terep. A tempó túl gyors, a bogarak túl hirtelen fordulnak, a két nézet közül a távolabbi pedig nem távolodik el annyira, hogy többet látnánk előre – tulajdonképpen fölösleges is. Egyedül az Enigma-stílusú zenéket tudtam pozitívan értékelni – hogy azért valami szépet is mondjak a játékról. Csak sajnálni tudom azokat, akik ezért a programért pénzt adnak ki, bár valójában nem tudom mi készteti őket erre, hiszen még a játék doboza is roppant igénytelen: a fehér alapon a kék BugRiders logo igazán "nagyon impresszív".

V.Z.




Erdei futam, papírfák között


Jöttünkre legalább felbogozták a környéket


Ekkora forgalmi dugót már csak egy flaska Chemotox oldhat meg


Ez akár egy lovagi torna díszlete is lehetne

bugriders

GT Interactive/n-Space
http://www.gtgames.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Kicsit több ráfordítással egy érdekes versenyjáték lehetett volna

52%

Már megint Murphy! Körünkben köszönthetjük ismét Tex Murphyt, a laza stílusú, bourbon szagú magánnyomozót. Ez picivel több egy mezei kalandjáték sorozatnál. Hangulata, stílusa egyéni, s ma már minden jóravaló, megszállott kalandornak ugyanazt jelenti a Ritz motel: nosztalgiázva elmerengenek, ha meglátnak egy bourbon whiskys üveget. Az 1930-as évek magánnyomozóinak mintájára újraalkotott detektívtörténetek különös, olykor rejtélyes hangulatot árasztanak a 2040-es években, San Franciscóban.

Akik nem ismerik az előző részeket, azok hunyják le szemüket, huppanjanak bele képzeletbeli időgépükbe és röpüljenek el 2043-ba. A 2030-as évek derekán atomháború pusztított a Földön, most ezen utaznak keresztül. A háború utáni mérleg: töméntelen rom és halott, s a ráadás az állandó háttérsugárzás. A lakosság többsége elpusztul, de a népességre igaz a nagy számok törvénye: a katasztrófa után is marad jócskán túlélő. A lakosság jelentős része immunis a sugárzásra, ők elhagyták a régi várost és Új Friscóba költöztek. A többiek – akiket csak mutánsként emlegetnek – a régiben maradnak. Az egészséges társadalom kirekeszti őket, de éppen elegen vannak ahhoz, hogy államot alkossanak az államban. Murphy is közöttük él. Bár ő nem mutáns, de cseppet sem vonzza Új San Francisco világa. Inkább marad a régi városban, jó a kapcsolata a mutánsokkal, s valahogy elteng̋ődik alkalmi munkákból. Ha úgy érzi bever egy üveg bourbont és megpróbálja jól érezni magát.


Haladjon ön is a korral, játsszon 3D gyorsítóval! (khm)


Nemrég még itt dolgozott Clar. Aztán rulettezett... (oroszt)

kalauzolja el az embert. Bemutatja, hogyan lett a világmegváltó eszméket dédelgető, nyitott és optimista Texből cinikus, minden hájjal megkent detektív. Tex a Pandora-ügy után összejött Chelsee-vel, s az egyéves évfordulójukat ünneplik. Ennek keretében meséli el Tex karrierje (?) kezdetét, első komoly ügyét és élete legnagyobb baklövését, amikor feleségül vette Szilviát.

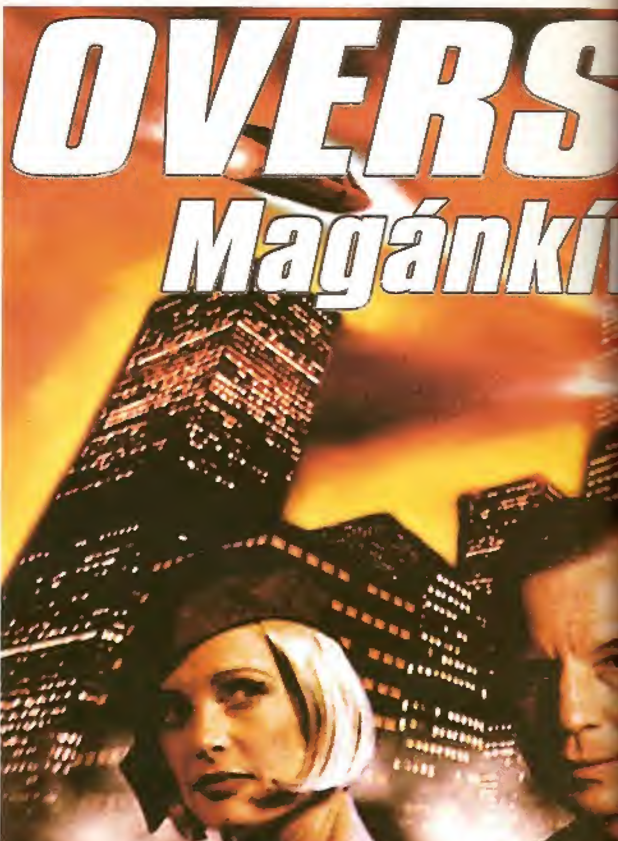
Most értem el oda, hogy szépítgetés nélkül írni kell a történetről. Kíméletlen leszek. Nem állíthatom, hogy feltétlenül nekem van igazam, mert előfordulhat, hogy valakinek az Overseer lesz a legkedvesebb kalandjáté-

32 MB-os 200MMX-en, ami még nem ócskavas. 1994 decemberében még a következőt írtam: "Előre megnyugtatom a kedélyeket: az Access alkotói tudnak programozni, hála Istennek nem Windows alatt fut, s így nem kell Pentium egy élvezetes játékhoz." Ebből mára semmi sem igaz. Az Access programozói kiválasztották a ma kapható leggyorsabb hardvert, és arra fejlesztették az engine-t (PII 233 AGP-s gépet ajánlanak...). Ez minden, csak nem szakértelem. A Windowsról nem is beszélve... Csupán egy-két Don Quijote fejleszt ma már DOS alá programot.

A 3Dfx tulajdonosoknak nem tudok mit mondani: az Access nem tesz említést a 3Dfx kártyákról, így csak remélni lehet, hogy a program használja, ha van. Egyébként a pixelelmosás bekapcsolható kézileg is, ha valaki átírja a tex.ini fájlt. (RasterMode=0 és a Bilinear=1). A már említett konfiguráción (4MB-os Virge kártyával) egy kisebb szobában sikerült elérnem a 2.1-es képkocka/másodperces sebességet. Király!

Így átlagos konfigurációval megáldott rajongók nem kapnak sokkal jobb minőséget, de lassabb sebességet igen – mindezt gyors Pentiumon. Abba bele se merek gondolni, mit művelhet a program egy Pentium 90-en (állítólag ez a minimum...)

TEX MURPHY



EGY KIS VISSZATEKINTÉS

A Tex Murphy-sorozatnak ez már az ötödik darabja. Az első a Mean Streets volt még a hőskorban, még C-64-esen próbálkoztam vele zöldágra vergődni, még a Maniac Mansion és Zak McKrackenelőtt. A következő epizód nagyot fejlődött, apró videobejátszások tarkították, s a szereplők beszéltek. A címe Martian Memorandum,


A raktárház – itt kezd érdekessé válni a történet

akiknek már 6-7 éve van PC-jük, azok még emlékezhetnek rá. Az igazi siker 1994 végén született: megjelent az Under a Killing Moon, amely akkor egészen fantasztikus anyagnak számított. Szabad 3D mozgás, SVGA grafika, teljes képernyős videók. Akkoriban ez félelmetes, elképzelhetetlen csúcstechnika volt. Grafikus engine-je díjat is nyert, valamint elnyerte Az év kalandjátéka megtisztelő címet. A Pandora Directive 1996-ban jelent meg, amelyben az engine nem sokat változott, csak egy új történettel találkoztunk régi köntösben. A piacon azonban így is megállta a helyét, nemigen akadt vetélytársa az elmúlt két év során sem. A története fergetegesen jóra és borzasztó hosszúra sikeredett, a legtöbb Tex Murphy rajongó kedvence.

AZ OVERSEER

Nem csak én tekintek vissza a múltba – az Overseer is visszaemlékezés: Tex Murphy pályafutásának elejére

ka. Közrejátszhat az is, hogy 3D gyorsító nélkül játszottam, s így alig múlja felül az elődök grafikáját a program (sebességben jelentősen alul). Nem kerülgetem a forró kását – egy kicsit fáradtnak tűnt a játék. Mindenki találkozott azzal az érzéssel, amikor egy sikerkönyvnek vagy filmnek 2., 3., sokadik része jelenik meg, s egyre gyengébbek az új epizódok. Az előző részekhez képest nem annyira magával ragadó a történet, s bár a gép elé szögezett a program, de ez inkább Tex Murphy legendás figurájának és stílusának köszönhető, és kevésbé a sztorinak. És a feladatok se passzolnak mindig túl jól a történetbe, környezetbe. Példának okáért az Asanazi romoknál – mely turista látványosság – össze kell gyűjteni 8 régi téglát, s ezekkel nyitható meg egy kapu. Ahogy a turistákat ismerem, már rég összeszedték volna a köveket, s az ősi "zárral" lezárt ajtók sem jellemzőek egy ilyen helyen. Ez mondjuk nem azt jelenti, hogy az Overseer unalmas játék – csak hát az előző részek jobbak voltak. Persze lehet, hogy bennem van a hiba. Hardver igény, 3D engine, videóminőség. Csupa kényes kérdés, kritérium, amik az elmúlt évek során követhetetlenül változnak (legalábbis pénztárcailag). Amikor felütöttem az Under a Killing moont, neuves szemekkel olvastam (ez enyhe túlzás), hogy 4MB ram, 486, és a program máris játszható. Amit az Overseer igényel az már erős túlzás. De nézzük csak meg közelebbről mire is képes: a dobozban megtalálható a DVD és a sima CD-s változat. Előbbi 1, utóbbi 5 CD-s. Előbbi mpeg2 formátumban nyomja a filmet 5 csatornás AC-3 dolby surround hangokkal. Ennek a minősége veri az SVHS-t. Szerény. Kipróbálásra sajna nem volt még lehetőségem.

A 3D-s engine... boldog leszel vele, ha van egy AGP-s 3D gyorsító kártyád, nem mindennapi élményben lesz részed. Ha nincs (az a sejtésem, hogy a legtöbben ilyen helyzetben vannak), akkor nem lesz túl nagy az öröm. Pixelmosás híján meglehetősen morzsás a kép, ha közel megyünk valamihez. Alig-alig szebb a grafika, mint az előző két részben. Ráadásul a képkocka/másodperc sem akaródzik nagyon 10 fölé emelkedni. Mindez egy


Új San Francisco, Blade Runner feeling?

Na, eddig tart a fröcsögés, de ez nyomta a szívemet. Persze a változtatásoknak nincs még vége, hisz az irányítás is változott egy picit. Én szerettem és megszoktam a régi irányítópanelt, minden kézre esett és látható volt. A korszellemnek megfelelően megpróbálták egyszerűsíteni a vezérlést – nem rossz, de a konzervatívoknak nem biztos, hogy tetszeni fog. Amiért kicsit orrolok, az az, hogy némely tárgy eltűnik, ha már egyszer megvizsgáltuk. Én szerettem valamit többször is megnézni, s volt hangulata annak is, amikor a sok értelmetlen tárgyat próbálgattam valamin, s sokadszorra akadtam a megfelelőre. A vezérlés röviden abból áll, hogy a képernyő bal oldaláról beúszó ablakban választhatjuk ki, hova akarunk utazni, a jobb ról beúszóban pedig a tárgyakat vizsgálhatjuk, használhatjuk egymáson. Fent van az állás mentés/töltés, beállítások stb. ablak. Szokás szerint két út van a végigjátszáshoz: a játékos (gamer) módban sokkal több feladatot kell megoldani. A szórakoztató módban (entertainment) kevesebb a feladat és segítséget is lehet kérni. Játékosról bármikor átválthatunk, de vissza nem lehet váltani.

VISSZA A TÖRTÉNETHEZ

Tehát Murphy mesélni kezd Chelsee-nek. A történet kezdete 2037. Hősünket kirúgta munkaadója és jóakarója, Colonel, mivel Murphy rájött, hogy etikátlan eszközöket használ az öreg magándetektív. Tex ezt jelentette a magánnyomozók etikai tanácsának, s Colonel engedélyét felfüggesztették. A fiatal, energiától és álmoktól duzzadó Tex megpróbált a saját lábára állni: felvett egy nagyobb kölcsönt, bérelt egy csinos irodát, vett egy klassz speedert (ez az autó és repülő keresztezése), s munkához látott. Azaz csak látott volna. Az első heteket magányosan töltötte kedvenc társasjátékával. Ekkor még nem oltotta szomját bourbonnal, s a hamutartójában is egészséges, finom édes nyalókák díszelegtek. Hátha egy betévedt dohányzó kuncsaft inkább azt szopogatja, mint a szivarvégét. És egyszer csak betoppant az első kuncsaft, Szilvia, aki édesapja halála ügyében kérte Tex segítségét. A rendőrségi álláspont szerint apja öngyilkos lett (leugrott a Golden Gate-ről, de Szilvia szerint ez képtelenség, apja nem az az alkat volt). Tex nevelő szándéka már nála csődöt mondott, a nyalókák a társasjáték dobozában landoltak. Igaz, Szilvia keveset tud fizetni, s az ügy sem kecsegtet sok sikerrel, de legalább valaki igényli Murphy szolgálatát.

Itt kezdődik a játék, amelyhez teljes megoldás is dukál. Ezt néhány oldallal arrébb, a Cinkelt Lapok alatt találjátok (pontosabban magán a lapon).

Búcsúzóul a szereplőgárda – lehet, hogy első ránézésre fölöslegesnek tűnik ez a felsorolás, de nekem is nagy segítségemre volt, amikor egy szűkös hétvége alatt játszottam végig a programot, s olykor gondban voltam a nevekkel, nem tudtam ki kicsoda. És még valami: ha valakinek lefagyna a program, amikor végez Greg laborjában a puzzle-vel, az valahonnan kerítsen Internet hozzáférést vagy kérje meg egy cimboráját, hogy töltse le a patchet a programhoz. Ugyanis valami hiba csúszott az eredeti room.Is fájlba, s ezt le kell cserélni az Overseer könyvtárban.


Chelsee Bando. Murphy nézhetett volna egy fiatalabb hölgyet is maga mellé

EER

üli nyomozó

Tex Murphy (Chris Jones): A 21. századi detektív, aki 100 évet késett a megszületésével. Tex érzékenysége a vasmacskáéval vetekszik – most megismerjük fiatal énjét, s nyomon követhetjük, hogy miként nőtt be a feje lágya.

J. Saint Gideon (Michael York): Multimilliomos, de nem a dzsesszdobos, hanem iparmágnás, a Gideon Enterprises alapítója. Ahogy a vállalat növekedett, úgy vetettek rá szemet a tőzsdecápák, s szépen átvették az irányítást. Ma már igazi beleszólása nincs a vezetésbe. Magányosan él luxuskúriájában. Tex idealizmusában, optimizmusában fiatalkori énjét látja.

Sylvia Linsky (Rebecca Broussard): A magándetektívek kézikönyvének figyelmeztetése: "Sohase ess szerelembe egy klienssel". De Szilvia ellenállhatatlan, az ujja köré csavarja Texet.

Sonny Fletcher (Henry Darrow): Az öreg magánnyomozó, Carl Linsky bízta meg néhány személy felkutatásával. Ő mutatja be a bourbon whiskyt Murphynek, amellyel tartós barátságot köt. Emellett igyekszik kigyógyítani Murphyt ifjúkori ábrándjaiból, s megszeretteti vele Latino Elvis muzsikáját.

Big Jim Slade (Richard Norton): Már a neve sem barátságos, s foglalkozását nézve sem ápolónő. Sikerült felküzdenie magát az Interpol tízes listájára.

Chelsee Bando (Suzanne Barnes): Tex jelenlegi barátnője, neki meséli el karrierje kezdetét, egyszóval a játék történetét.

John Klaus (Joe Estevez): A Kis Aljas Féreg és a Szadista Disznó leszármazottja. Napóleon-komplexusban szenved, és ez nem italozási szenvedélyt jelent.

Robert Knott (Roger Davis): Már megszokhattuk, hogy Tex kalandjaiba valahogy belebonyolódnak a politikusok is. Ebben a részben ő képviseli a politikát.

Eve Clements (Silvana Gallardo): A San Franciscói rendőrség oszlopos tagja, fontos informátorunk. Apró dugó, de nagy hatalma van és jók az információi.

Arnold Sternwood (Howard Mungo): Az exkluzív North Hill klinika igazgatója. Csak azért érdekes, mert valaha itt dolgozott Carl.

Wanda Peck (Monique Lanier): Egy hölgy a Capricorntól, a húzósabb kategóriából. (Ez a szervezet egyébként az polgári és szabadság jogok védelmét szolgálja). Szépek a lábai.

Carl Linsky (Ron Ross): Valami nem tiszta a halála körül, s ez nem abban merül ki, hogy a rendőrök egy eltaposott banánhéjra találtak a hídon. Ki akarhatta a halálát és mivel foglalkozott halála előtt az öreg idegsebész? Kérdések, kérdések, s a válasz csak valahol az ötödik CD végén.

Jorge Valdez (Emmett Grennan): Mutáns, sakkboltot vezet.

Vanessa (Regina Cronenweth): Mint neve is mutatja, az illető egy hölgy. Amit viszont nem árul el a neve, hogy egy hálózati információs rendszer kezelője, minden üzletét a hálón keresztül bonyolítja le.

Delores Lightbody (Micaela Nelligan): Delores, Carl Linsky ex-menyasszonya. Finoman szólva nagydarab, emellett jogász és ismeri Carl végakaratát, valamint tud Szilvia egymilliós életbiztosításáról.

Frank Schimming (John Gavigan): A világ egyik legbefolyásosabb vállalata, a Gideon Enterprises vezetője. Ebből következik, hogy ő maga is befolyásos ember, tehát nem jó vele ujjat húzni.

Harry Rice (Jim Cash): A Törvény és Rend szervezet egyik félnótása. Jobb vele vigyázni, fél szemét mindig rajtunk tartja (többet nem is tudna). Sok bosszúságot fog okozni.


A sakk végigkísér a játékban

Greg Call (Aaron Conners): Komputerspecialista, alig mozdul ki földalatti laboratóriumából, állandóan ír valami programot.

Koronczai Gáspár

overseer

Access Software
http://www.accesssoftware.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-komp. hangkártya
Ajánlott: MPEG2 kártya, DVD-kitek, űrhajó...

Kellemes egy darab, de rettenetes erőművet igényel

82%

SZÁLL EGY POFON A SZÉLBEN!

LAST BRONX

Illegális távol-keleti fegyverek, brutális ütések, gyönyörűszép mozdulatok – mindez egyszerre jellemzi a Sega játéktermi automatáját, a Last Bronxot. Miután a Sega "hivatalos" platformja, a Saturn hardvere felett egy kissé már eljárt az idő, a PC-sek megszokhatták, hogy a japán mammutcég kitüntetett figyelemben részesíti őket. Nincs ez másképp a Last Bronx esetében sem: noha a játék Saturn-konverziója is nagyon jó lett, a PC-s szinte egy az egyben megegyezik a játéktermi géppel. Legalábbis azok számára, akik valami nagyon izmos Pentiummal rendelkeznek, ugyanis azt már itt a cikk elején jobb ha elmondjuk: sajnos a játék egyáltalán nem támogatja a 3D kártyákat. Érthetetlen ez a húzás a Sega részéről – még akkor is, ha esetleg később majd innen-onnan beszerezhetünk hozzá valami 3D patch file-t.

Ami a külső megjelenését illeti, a Last Bronx kétségtelenül a Virtua Fighter-sorozathoz áll a legközelebb, a bunyó közben itt is roppant realisztikusan mozognak a karakterek. A Last Bronx azonban mégsem csak egy egyszerű klón, hiszen itt mindegyik harcos valamilyen speciális fegyvert használ, és pont ezek a fegyverek adják a karakterek egyediségét. A harcművészetek kedvelőinek igazi csemege ez a játék: verekedhetünk nunchakuval, különféle botokkal, tonfával, tőrökkel, vagy akár egy méretes fakalapáccsal.

Az összecsapásokra Tokió különböző kerületeiben kerül sor – a történet a közeljövőben játszódik, egy nagy gazdasági válságot követően. Abban az időben az igazi hatalom már inkább az utcáról jött bandák kezében összpontosul, ami elkerülhetetlenül bandaháborúkhoz vezet. Egy időre már-már sikerül a Soul Crew nevű bandának viszonylagos rendet teremtenie és kivívni az egyeduralmat a városban, de vezérüket váratlanul meggyilkolják. Ezzel megkezdődik a Második Bandaháború, ismét kiújulnak a harcok. De alighogy megindul a küzdelem, városszerte különös graffitik jelennek meg a házfalakon. A Redrum Gang felhívásban fordul az összes bandához: egy mindent eldöntő, végső összecsapásra invitálják valamennyi banda vezérét. A bandák eleinte azt hiszik, hogy valami csak szórakozik, vagy valamelyik rivális banda cselfogása az egész, de miután sorra halászták ki az embereiket a Tokiói-öbölből, rá kell döbbenniük: a Last Bronx bajnokságon kötelező a megjelenés.

A játék indítása után öt keménykötésű srác, és három harcias kislány közül válogathatunk. Mindegyikük a harcművészet más-más területén járatos, tehát attól függetlenül, hogy az alapmozdulatok mindegyiküknél megegyeznek, teljesen más a küzdőstílusuk. A fiús külsejű kislánynak, Yokonak például a lábtechnikája figyelemre méltó, míg Zalmoku a kalapácsával egyszerűen letaglózza az ellenfeleit.

A fegyverhasználaton kívül a Last Bronx másik érdekessége, hogy a küzdőtérről nem lehet kiesni: akár egy háztetőn, akár a nyílt utcán zajlik a bunyó, a ringet mindenhol korlát veszi körül. A korlát pedig nem csak hogy megakadályozza a ringből való kiesést, de még fel is lehet használni egy-egy mozdulatnál. Például fel lehet rá ugrani, vagy akár onnan csaphatjuk földhöz az ellenfeleket.

Az egy játékos módon belül öt lehetőséget kapunk. Az Arcade Mode-ot választva a játékteremben érezhetjük magunkat, vagyis a riválisaink leküzdése után egy igen kemény főellenséggel, RedEye-jal mérkőzhetünk meg. A PC-mód majdnem ugyanez, csak ott mindegyik karakterhez egy személyre szóló sztori párosul. Ez annyit tesz, hogy mindegyik szereplőnek van egy vetélytársa, és azzal fog utoljára megküzdeni – az utolsó küzdelmet rövid párbeszéd előzi meg, és a győzelmünk jutalmaként egy rövid rajzfilmet nézhetünk meg. A következő pont a Survival-mód, ennél a túlélő képességünket tesztelhetjük: csupán egy életcsíkot kapunk, és ezzel kell minél több ellenfél ellen, minél tovább kihúznunk. A Team Battle a Mortal-rajongóknak már ismerős lehet: itt csapatokat állíthatunk egymással szemben (a küzdők természetesen egymás után következnek). Akik pedig még csak most ismerkednek a kombókkal, nos, nekik találták ki a Training módot, aminél a gép megmutatja nekünk a különböző kombókat, és nekünk csupán "le kell másolnunk" őket. A Last Bronxot ketten is lehet játszani (Two Players), vagy akár hálózaton keresztül (Network Play), ezeken belül pedig rendezhetünk egy-egy különálló küzdelmet (VS), vagy alkothatunk csapatokat is (Team Battle).

Azt hiszem a PC tulajdonosok igazán elégedettek lehetnek a Segával, hiszen az utóbbi idők legjobb játéktermi átiratait hozza ki a gépükre, ráadásul bunyós anyagokból amúgy is hiány van mostanában. Nem lehet panasz a felhasználóbarát környezetre sem: a gyengébb géppel rendelkezők például beállíthatják a 320x240-es felbontást (F4-gyel jön be a menü), ugyanakkor az "erőművek" büszke tulajdonosai minden effektust bekapcsolhatnak, ami a játékteremben is látható volt, beleértve még a valódi három dimenziós háttereket is. Csak hát ez a 3D-kártyás "malőr" ne lenne...

V.Z.



Egy kis másolási feladat: valahogy ezt kell majd Joe után csinálnunk



A karakterek még premier plánból is egészen tetszetősek



Kurosawa vascsővel tanítja móresre az engedetlen lányokat



A földön fekvő ellenfelet tisztelni kell – Yoko is megtiszteli a tonfájával

last bronx

Sega/AM3

http://www.sega-europe.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, win95, SB16-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM.

Gyönyörű bunyós játék szokásos SEGA minőségben, 3D-kártya

82%

JEDI EMANCIPÁCIÓ!

STAR WARS JEDI KNIGHT MYSTERIES OF THE SITH


Minthogy az erőpajzs még aktív, bátran nézhetek farkasszemet a bázis őreivel

Kyle Katarn lézerkardja nem sokáig rozsdált a hüvelyben – már persze csak képletesen szólva. Még fél éve sincs, hogy a Star Wars játékok legújabb darabja, a Jedi Knight megjelent, és máris megjelent hozzá egy új küldetéslemez. Igaz, a történet szerint már kicsit több idő telt el; öt éve is van már, hogy a Jedi Völgyben Katarn leszámolt Jereckel. Kyle azóta egyfolytában arra törekedett, hogy minél jobban megismerje az Erő jó oldalát, s eközben csatlakozott az egyelőre még törékeny Köztársaság harcához a Birodalom maradványaival szemben. Megbízatásai folytán hősünknek egy távoli bázisra kellett utaznia az Altyr rendszerbe, ahová elkísérte őt Mara Jade, az ifjú csempésznő is, aki mellesleg szintén birtokában van az Erőnek. A lány azért kereste fel, hogy Kyle a segítsen neki edzeni. Mara Jade-ről annyit kell tudni, hogy valaha a Császár legfélelmetesebb ügynöke volt, ám Luke Skywalker átállította őt a jó oldalra. Most egyrészt keresi az Utat, hogy visszanyerje az erejét, másrészt keresi a helyét, hogy hogyan segíthetne a galaxisért folyó háborúban.

Nos, éppen innen indulnak a játék első képkockái, csattognak a lézerkardok, ám a vívóleckét hirtelen egy riadó szakítja félbe. Hőseink azonnal a parancsnokságra sietnek, ahol értesülnek róla, hogy a bázis felé két meteor közeledik. A köztársaságiak sajnos csak későn fedezték fel, hogy a meteorok valójában nem is meteorok, hanem álcázott birodalmi fegyverek. A Tie Bomberek már ki is rajzottak róluk, és – amint hallhatjuk – már a bázis kapuit bombázzák, s a birodalmi rohamosztagosok első csoportja is landolt már. A helyzet kilátástalannak tűnik, ám Kylenak hirtelen támad egy ötlete: ha esetleg el tudna csórni egy birodalmi hajót, talán belülről szabotálhatná az ellenség támadását...

Az új küldetéslemez összesen 29 új pályát tartalmaz, ebből 14 tartozik az egy játékos missziókhoz. A játék elindításához meg kell lennie a Jedi Knight CD-nek is (habár csak ellenőrzés gyanánt kell berakni). Természetesen a meteorok csak a játék elejét jelentik, a szál tehát bonyolódik tovább: Kyle egy Sith templom létezéséről szerez tudomást, aminek a felkutatása során most is elég egyedülálló helyszíneket járhatunk be. Wampákkal teli mocsaras vidékeken, komor erdőségekben, sötét katakombákban kell a helyes utat megtalálnunk. Persze a helybéli kreatúrák sosem hagynak nekünk békét, szóval új ellenfelek is akadnak dögivel, úgy mint kalózok, kínzó droidok, vagy a Sith zombijai. Sőt még egy ahhoz hasonló szörnnyel is találkozhatunk, amilyet Luke Jabbánál küzdött le. A grafika semmit nem változott, sajnos ezúttal is ez a legkevésbé dicséretre méltó része a játéknak. Az engine szempontjából mindössze annyi az újdonság, hogy a birodalmiak létesítményeit biztonsági kamerák pásztázzák, amelyeknek a képét a monitoroknál – a Duke Nukemhez hasonlóan – magunk is megnézhetjük. A helyszínek amúgy ezúttal is életszerűtlenek, a kontúrok túlzottan szabályosak. Egyes objektumokon (mint például az oldalukra dőlt lépegetőkön) egyszerűen át lehet sétálni, az emberi mozgások pedig borzalmasan mesterkéltek – nem éppen egy Turok színvonal. Persze ezek a negatívumok már az alapjátékban is szerepeltek, úgyhogy számítani lehetett az ismételt felbukkanásukra.


Az AT-ST és gazdája ugyanazon sorsra jutott


A biztonsági kamerák segítségével előre felmérhetjük a terepet


A távcsövet használva a birodalmiakat váratlanul éri a támadás – itt például nyitva felejtettek egy ajtót


Mara Jade egy gyors disznóvágást rögtönzött

Néhány tekintetben azért tapasztalható fejlődés: először is ugyebár itt van az új, játszható karakter Mara Jade, aki egy-két küldetésben beugrik Kyle helyett. Aztán van négy új fegyver és három új típusú bomba – most már majdnem mindegyik fegyvergombhoz két eszköz is tartozik. Például a rohamosztagos karabélyra felcsatolhatunk egy infra-vörös, automata nagyítású távcsövet is, s találhatunk egy új gyorstüzelő blaster ágyút is. A lézerkard persze változatlanul megvan, ám a használatba vétele átkerült az 1-es gombra (az öklünk mellé). Amint az a bevezetőből kiderült, ebben a részben Kyle már elkötelezte magát a jó oldalnak, tehát elhagyták az Erő jó és sötét oldala közti választást, de ennek ellenére használhatjuk a sötét oldal képességeit is. A már ismerteken kívül öt új módja is van az Erő használatának; például most már lökdösődhetünk is, esetleg távolba nézhetünk (mintegy kilépve a testünkből), vagy – ahogy anno Darth Vader is tette – eldobhatjuk a lézerkardunkat, akár egy bumerángot.

A küldetések jóval igényesebbek, vagy legalábbis jóval trükkösebbek, mint a Jedi Knightban – nem lehet csak úgy végigrohanni rajtuk. Már rögtön a játék legelején egy nehezen észrevehető rácsot kell kihasítanunk, ha tehát ez netán elkerüli a figyelmünket, alaposan elakadhatunk. A második küldetésben meg egy őrbódéba kéne bejutnunk, ám kulcs nincs sehol. Mit lehet tenni? Az ablakon keresztül szétlőni a nyitó szerkezetet! Itt jegyzem meg, hogy az automatikus célzás a kapcsolókra és némelyik robotra nem vonatkozik, tehát ha valamit pontosan akarunk becélozni, akkor az egeret használjuk! A feladatok amúgy mindig logikusan következnek, például ha megvan a távcső, értelemszerűen a közeljövőben majd távolról kell megfigyelnünk valamit. Ha pedig valahol elakadnánk, nézzünk körül, hol tudnánk esetleg a Jedi Erőt használni! – az Erő nemcsak bónuszfegyverként funkcionál. Ha ez sem segít, akkor valami egyedi megoldást kell találnunk. Különösen tetszett például az, amikor egy ágyú egy erőpajzs mögül lövöldözött rám. Először bevehetetlennek tűnt a helyiség, ám aztán észrevettem, hogy elég felelőtlenül robbanóanyagot pakoltak le nem messze az ágyútól. Egy kicsit elsétáltam jobbra, s az automata szerkezet – figyelmen kívül hagyva a tűzvonalba került ládát – önmagát és a pajzsot robbantotta fel.

Személy szerint nekem jobban tetszett a küldetéslemez, mint az eredeti játék, s még azt sem vettem zokon, hogy elmaradtak az olcsó színészekkel és blue box-technikával forgatott videojelenetek. Szerintem ha már nem futja a költségvetésből mozifilm minőségű betétekre, sokkal jobb megoldás az, amit most alkalmaztak, nevezetesen hogy a közjátékok is ugyanolyan grafikával peregnek le, mint maga a játék. A legjobban azonban – csakúgy mint a Jedi Knight-nál – most is a 100%-osan eltalált eredeti hangok tetszettek, a megszokott lézersüvítéseken és ajtószisszenéseken túl zseniális, ahogy például a katonák a rádión beszélgetnek – néhol úgy figyelhetünk fel rájuk, hogy az ajtók mögött beszélgetnek.

V.Z.

mysteries of the sith

Virgin/LucasArts
http://www.lucasarts.com

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G
J	Á	T	S	Z	H	A	T	Ó	S	Á	G
S	Z	A	V	A	T	O	S	S	Á	G
Z	E	N	E	B	O	N	A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Nem rossz játék, csak hát az igazi Star Wars-rajongók elvárásaihoz kevés

79%

Mikor először beleolvastam az Armor Command előzetesébe az Interneten, már a kezdőmondattól heveny émelygés vett rajtam erőt. Aszongya: "Ed annyira évezetesnek találta a Tie Fighter küldetésrendszerét, a Mechwarrior II teljesen 3D-s világát és a C&C gyűjtögetős/építgetős játékmenetét, hogy megpróbálta mindezeket ebben a játékban egyesíteni". Először is ki a fene ez ~~a Zed~~ az Ed? (Zed egy halott ember – C) A fenti tervek alapján egy dühöngő őrült és egy kellemesen naiv fickó keverékére tippeltem, mivel elég valószínűtlennek tűnt az ügy. Majd egy kis, sehol sem jegyzett cég (a "Ronin Entertainment" név mond valakinek valamit?) forradalmasítja a stratégiai játékok műfaját, s mindezt még megfejeli egy Mechwarrior szintű 3D-s engine-nel...persze. Mindezek ellenére tovább lapozgattam az előzetesben, s néhány perc múlva már kezdtem komolyan venni a dolgot. Először is e titokzatos Ed annak idején részt vett az X-Wing illetve Tie Fighter kiagyalásában, ami azért nem egy rossz ajánlólevél. Aztán megtekintettem néhány screenshotot is – ezek úgyszintén nem festettek mogatott) gépen akár 1024x768-as képernyőméret mellett is irthatjuk az ellent. Ilyen felbontásnál az Armor Command szerintem ver minden más PC-s játékot, tán még az úgyszintén pazar grafikával büszkélkedő Sub Culture-t is. Egyetlen komolyabb problémám akadt a külcsínnel – ettől viszont még a mai napig is a sikítófrász kerülget. Egész pontosan arról van szó, hogy harckocsijaink halálos nyugalommal átgördülnek egymáson. Nem összeütköznek, ÁTGÖRDÜLNEK! Nem is értem, hogy ilyen durva hiba miképp maradhatott egy amúgy tökéletes játék végső verziójában. Remélem a lehető leghamarabb felbukkan az Interneten egy patch-file, ami orvosolja ezt a rendkívül illúzióromboló bugot.

Amúgy nem csak a grafika, hanem a zenei aláfestés is minden elismerést megérdemel. A muzsika rendkívül hangulatos és eredeti, ami már magában sem kis fegyvertény. Jómagam ugyan nem vagyok különösebben muzikális alkat (erről korán megőszült, általános iskolai énektanárom is szörnyű dolgokat tudna mesélni), de még az én fülemet is megkapták a kellemes dallamok. Ami viszont a legmeglepőbb (és legzseniálisabb): a program a harctéri eseményektől függően keveri a számokat. Az ellenséges egységek felbukkanása, vesztes ütközet vagy egy támadó csapat megsemmisítése után az eseményekhez illő téma harsan fel a – ilyen megoldást én PC-s játékban még nem láttam (illetve hallottam).

Mindezek így együtt, az igen változatos küldetésekkel és játékmenettel megfejelve egészen egyedi hangulatot teremtenek. A szédítő perspektívaváltások, vad tűzharcok közepette gyakran fogott el az érzés: mintha moziban ülnék. Egész pontosan a Starship Troopers nevezetű, szerintem remek sci-fi film képkockái jutottak eszembe – akinek tetszett ez a Verhoeven-féle anti-eposz, az FELTÉTLENÜL szerezze meg az Armor Commandot. Illetve ne szűkítsük a kört: mindenki nyugodtan szerezze meg az Armor Commandot, nem fog benne csalódni.

HÚZZÁK A HARANGOT, JÖNNEK A PISZKOS VARANGYOK...

Szegény jó öreg Orion űrhajó, bizony eljárt felette az idő – a sok évi átlagnál is idegesítőbb dalszövegének fenti sora viszont tökéletesen megfogalmazza az Armor Command alapmotívumát. A varangyokat mondjuk most épp Vrassoknak hívják, de sok különbség amúgy nincs köztük: gonoszak, militaristák és mindenkit utálnak, akik nem ők. Különösen az Egyesült Földi Hadsereget. A demokrácia (?) hős (?) védelmezőivel nemrég akasztották össze a tengelyt a Nebula térségében. E környék különösen gazdag nyersanyagokban, úgyhogy a Vrassok és emberek az értelmes fajok kedvenc hobbijának, a hódító háború nem mindennapi örömeinek hódolnak. Sajna a Nebula környékén nem lehet a szokásos "addig-bombázzuk-őket-atommal-amíg-el-nem-takarodnak" módszerrel hadat viselni, mivel ez kissé negatívan érintené a leendő bányavidékek geológiáját. Mindennek tetejébe még hatalmas űrflottákat sem lehet bevetni az állandó mágneses illetve ionviharok (vagy mifenék...) miatt. Ehelyett kicsiny (legalábbis viszonylag kicsiny) flották kergetőznek a bolygókon, bázisokat építenek és szárazföldi egységekkel próbálják az ellenséget mielőbbi távozásra bírni. Maga a sztori ennél mondjuk jóval összetettebb és érdekesebb, az emberek oldaláról játszva például szép lassacskán fény derül a Vrassok titokzatos eredetére (tehát a játéknak nem csak cselekménye, hanem története is van).

A Nebulának is megvannak a maga őslakosai, akik balszerencséjükre rossz időben a rossz helyen tartózkodnak. Szegények... Némi ellenállást ugyan megpróbálnak kifejteni, ám túl sok esélyük bolygóik megvédelmezésére nincs. Az emberek még csak-csak megpróbálkoznak szövetséget kötni e "bennszülöttekkel" (igen nyomós érveik vannak...), ám a Vrassok a jóval drasztikusabb módszereket részesítik előnyben. A bolygókon kutakodva majd különféle idegen szerkentyűkre is lelhetünk...de ez már a jövő zenéje. Egy szó mint száz, nem unalmas az élet a Nebula környékén.

A játék során egyébként egy kisebb szárazföldi expedíciós haderőt fogunk irányítani, s célunk általában a bolygón található erőforrások elfoglalása lesz. Ezekre egyébiránt bányákat is építhetünk, az ezekből kinyert nyersanyagokat pedig felküldhetjük az anyahajóra. E ténykedésünk jutalmaként újabb és újabb csapatokat igényelhetünk, melyeket postafordultával le is dobnak a támaszpontra – tehát e szempontból a játék valóban nagy hasonlóságot mutat a C&C-stílusú anyagokkal. A különbség csak annyi, hogy maga a cselekmény egy teljesen 3D-s környezetben játszódik, s jóval nagyobb figyelmet kell majd fordítanunk az egyes egységek irányítására is.

AZ IRÁNYÍTÁS

Gondolom most a tapasztalt stratégák fejében egyetlen kínos kérdés motoszkál: egy ilyen összetett játék esetében vajon meg lehet-e oldani a kezelést

ARMOR COMMAND

csúnyán. Ami azt illeti, határozottan ígéretesnek tűntek, de kétségeimet még ezek sem oszlatták el. Úgyhogy kíváncsian vártam a kész játékot, vajh' mennyit sikerült az előzetes ígéretekből megvalósítani?

Na most kéretik megkapaszkodni: az Armor Command készítői megtartották szavukat. A játék csakugyan ötvözi a Command&Conquer, a Mechwarrior II és a Tie Fighter legszimpatikusabb vonásait. Először is a grafika csodálatos. Egyszerűen nincs rá jobb jelző. A képernyőn nem csak textúrával felhúzott poligonok kavalkádja tombol – az égen felhők gomolyognak, hó (esetleg por?) szitál a levegőben, az összevissza repülő lövedékek pedig megvilágítják még a legapróbb tereptárgyak oldalait is. Mindezek mellé még félelmetesen gyors is az engine, egy kellőképpen izmos (és a megfelelő gyorsítókártyával megtá-

viszonylag egyszerűen és áttekinthetően. A válasz egyértelmű: nem. Egyszerre kell a különféle nézetek között váltogatnunk, a bányászatot felügyelnünk, az erősítéseket lekérnünk, s mindemellé még az ellenfelet sem árt abajgatnunk. Ehhez mérten nem is javaslom, hogy bárki elsőre belefogjon egy hadjáratba – a kezdő játékosok mindenekelőtt a gyakorlópályákon próbáljanak szerencsét. Ezeket a rövid küldetéseket végigjátszva tökéletesen elsajátíthatjuk a kezelést, bár nem árt a billentyűzetkiosztást (Help Screen) külön is memorizálni. Ez utóbbi már csak azért sem árt, mert a különféle nézeteket nem óhajtották a készítők holmi ikonerdővel lerontani – tehát jóformán minden fontosabb parancsot a billentyűzeten keresztül adhatunk ki. Hát igen, a gyors és gépíró szakmában jártas játékosok határozott előnyben vannak...

Ami magát a játékmenetet illeti, az nem különöseb-


Hát, bekerített csapataimnak sajnos nem jósolok túl nagy jövőt


A galád Vrassok most aztán beleszaladtak a késbe – a kombinált tüzérségi, légi és nehézharckocsi támadások közepette (az aknamezőmet nem is említem) éppen össze is omlik a támadásuk


Békés napfelkelte a Nebulán, bár a bevetésre induló helikopterek kissé megtörik az össznépi idillt



Az ellenfél támaszpontjáért vívott parázs páncéloscsata végkimenetele még bizonytalan, de hogy túl sok túlélő nem lesz, az bizonyos



Ezért biza fejek fognak hullani a főhadiszálláson: a csapatokkal dugig tömött szállítóhajó óvatlanul a Vrass légelhárítás hatósugarába merészkedett



Hát ez pech: egy ellenséges csapat szépen oldalba kapta a nyersanyagszállító-konvojomat. Még szerencse, hogy hagytam a környéken némi tüzérséget...

A jövő páncélos hadviselése

ben bonyolult: adott egy támaszpont, ahová az erősítések érkeznek és adottak a nyersanyaglelőhelyek, amik fölé bányákat építhetünk. A legtöbb épület egyébként teljesen mobil, azaz szétszerelhetjük őket, majd átszállíthatjuk egy másik helyre (Deconstruct parancs). Az épp úton lévő épületek persze az ellenfél kedvenc célpontjai, tehát nem árt melléjük némi védőkíséretet is biztosítani. A támaszponton egyébként magasabb technológiai szintet is "vásárolhatunk", s így újabb, jóval fejlettebb egységeket és épületeket is kérhetünk az anyahajóról. Maguk az egységek és épületek amúgy nem igazán különböznek a szembenálló feleknél, majdnem minden emberi technológiának megvan a maga Vrass megfelelője. Egyébként magukat az egységeket is fejleszthetjük, ilyenkor új képességeket és továbbfejlesztett fegyverzetet kap a delikvens – kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Egyébként a győzelemhez vezető taktika pályáról-pályára változik, s nem egyszer elképesztő túlerővel leszünk majd kénytelenek felvenni a harcot. A játék tehát sem rövidnek, sem pedig könnyűnek nem nevezhető. Időnként valósággal el fogunk veszni a különféle parancsok és billentyűk tengerében, szóval a komolyabb offenzívákat megelőzően nem árt kicsit visszavenni a játék sebességéből. Mindennek tetejébe még a gép helyenként meglepően intelligensen harcol, habár a klasszikus hibákat azért időnként elköveti. Erőit megosztva támad, nem gondoskodik a nyersanyagszállító-járművei biztosításáról – úgyhogy az efféle óvatlanságokat mindig használjuk ki. Különben aligha fogunk boldogulni.



A klasszikus angolszász hadviselés szerint mindent lebombázok, ami mozog

NÉHÁNY TANÁCS A KEZDÉSHEZ

Az első, s legfontosabb alapszabály a játékban: az épp harcban álló csapatok soha ne álljanak meg. Tankjaink szabadon mozgathatják tornyukat (ez mondjuk egy tanknál annyira azért nem meglepő), s pontosságuk sem romlik le különösebben mozgás közben. Őket viszont sokkal nehezebben találják el az ellenséges egységek, úgyhogy soha ne álldogáljunk egy helyben. A páncélosokat amúgy mindig egy csapatban, a terepnek megfelelő formációban érdemes mozgatni. A magányos páncélosoknak egyrészt körülményes a parancskiadás, másrészt pedig mindig más ellenfelet vesznek célba. Holott a siker titka épp az, hogy az ellenséges nehézharckocsikat egyenként intézzük el. Amúgy remek taktika, ha az ellenséges egységeket saját ágyú illetve rakétatornyaink elé csaljuk, ezt a trükköt legtöbbször megeszi a gép.

A második alapszabály, hogy egy nyersanyaglelőhelyet elfoglalva azonnal építsünk ott fel egy bányát, s hozzunk előre a "hátországból" néhány ágyútornyot. A győzelmet legkönnyebben a klasszikus szalámi-taktikával vívhatjuk ki, tehát szép lassan felőröljük az ellenfél erejét, s elfoglaljuk a bányáit. A támaszpontok elleni váratlan támadásokkal néha ugyan megszerezhetjük a győzelmet, ám az esetek túlnyomó többségében csak a veszteséglistánk fog nőni. Remek célpontok még az ellenséges nyersanyag-szállítók, ezek ellen különösen hatásosak a felderítők illetve a légierő. Vicces dolog még az ellenfél forgalmas útvonalainak elaknásítása is, bár ez már nehezen kivitelezhető manőver.

Ha már a légierőnél tartunk, a későbbi pályákon bizony ez lesz a győzelem kulcsa. Tapasztalataim szerint a légi egységeket az ellenfél hősiesen rohamozó páncélosai illetve magányos épületei ellen éri meg bevetni, a nagyobb komplexumok környékén igen komoly a légelhárítás. Ja, és a technológiai szintet mindig növeljük a maximumra – nagyon megéri.

A fenti tanácsok persze csak nagy általánosságban igazak. A játék során számtalan különféle taktikához illetve hadmozdulathoz folyamodhatunk, ezek megfelelő kombinálásával még a legnagyobb túlerő is legyűrhető.

Zárszóként még annyit megjegyeznék, hogy a látszat ellenére minden egységnek megvan a maga haszna és felhasználási területe, még a későbbi pályákon is tudunk mit kezdeni a fejletlenebb járművekkel.

VÉGSZÓ GYANÁNT

Az Armor Command azon játékok exkluzív klubjába tartozik, melyekről csakis elismerő hangon lehet nyilatkozni. A grafika, zene, hangulat és játékmenet tökéletesen eltalált, s új ötletekben sem szűkölködik a Ronin Entertainment remekműve. Azt azért halkan megjegyezném, hogy az igazán zökkenőmentes és szemkápráztató grafikához már elég komoly konfiguráció szükségeltetik, a szokásos 3D-s gyorsítókártyán kívül erősen ajánlott a 32 Mb Ram és egy MMX technológiájú processzor is. Ilyesmivel pedig kis hazánkban még korántsem rendelkezik minden felhasználó – szóval ki-ki vegye figyelembe gépe teljesítményét, mielőtt még mohóságtól fénylő szemekkel lenyomulna a legközelebbi boltba. Más dolog hirtelen nem is jut eszembe, ami az Armor Command ellen szólna. Alig hiszem, hogy a Populous 3 megjelenéséig bármi is letaszíthatná a programot a 3D stratégiai játékok trónjáról.

T.J.

armor command

Take 2/Ronin Entertainment
http://www.take2games.com

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95, SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166MMX, 32MB RAM, 3D-kártya

No comment. Midenki nézze meg maga. Megéri.

93%

actua GOLF 2

Angolf hidegvérrel

A golf programoknak mindig is meg volt az a nagy előnye, hogy elvánszorogtak a "lustább" gépeken is, nem kellett hozzájuk erőmű. Köszönhető mindez annak, hogy csodálatos állóképek előtt folyt a játék, ami köztudott, hogy nem túl processzorizzasztó feladat. Manapság már megvan a lehetőség arra, hogy a terepet valós időben generálja a gép, de ennek ellenére sokan még mindig a jól bevált módszerrel próbálkoznak, vagyis a sporttárson és a labdán kívül minden egy szép fotó, vagy éppen renderelt kép (márpedig a két megoldás között van némi látványbeli különbség...). Az Actua Golf 2 CD-jén azonban egy 3Dfx logo díszelgett, amiből arra következtettem, hogy ez az előbbi, igényesebb kategóriába tartozik.

Sejtésem beigazolódott, és bátran állítom, hogy megszületett minden idők leglátványosabb golf programja.


Ez a kacsa most megúszta, pedig nem sokon múlott, hogy jól fejbelőjem...


A szigeten keresztül nehezebben ugyan, de kevesebb ütésből is megközelíthető a lyuk

EZ MÁR VALAMI!

Attól, hogy a kamera szabadon foroghat, követheti a labdát, ugrásszerűen megnőtt a hardver igény. Ez persze várható volt, de egy 3D-kártyával ez a probléma is megoldódik. Amennyiben nem rendelkezünk egy ilyennel, a program elindul anélkül is, de egy P166-oson csak VGA-ban volt játszható. Ha viszont megvan a kellő gépünk hozzá, a látvány nem lesz hétköznapi: a fák dülöngélnek a szélben, a tavakban halak úszkálnak, a víz hullámzik és tükröződik, és még sorolhatnám.

Ha többen játszunk egyszerre, a játékosok ott mászkálnak a pályán, beszélgetnek, esetleg elszaladnak az utunkból, szóval zajlik az élet. Ütéseinkről két kommentátor fogja véleményét elmondani, nevezetesen Peter Allis és Alex Hay.

Ahogy belépünk a főmenübe, rögtön jobb oldalon ikonok fognak sorakozni. Kezdjük az elsővel, vagyis az irányítással. Itt a jól bevált félköríven mozgó labdán alapuló irányításon kívül megtalálható még az actua swinget is. Ennek lényege, hogy amikor az egeret hátrahúzzuk, azzal meghatározzuk az ütés erejét. Alul a piros vonal jelzi a kitérést, tehát amikor "kihúzzuk" az egeret, ezt állítsuk be mindig középre, különben az ütés eleve mellé fog menni. Ha ezzel megvagyunk, próbáljuk meg minél egyenesebben gyorsan előretolni az egeret. Ez első hallásra kicsit komplikáltnak hallatszik, de ha úgy mondom, hogy képzeljük az egeret az ütő végének, és annak megfelelően mozgassuk, talán egyértelműbb. Ha ez egy kicsit nehezebb is, mégis inkább ezt ajánlom, mert sokkal inkább hasonlít az "eredetire", mint a már említett, reflexeken alapuló irányításmód. Egyébként itt megtalálhatjuk még az előbbi laptopokhoz kitalált változatát. Tovább haladva beállíthatjuk az időjárást (esős vagy száraz időt), valamint a szél erejét. Lentebb kiválaszthatjuk az ütőket: szám szerint 19 ütőből választhatunk, amelyek közül egyszerre csak 14 lehet nálunk. A lemez ikonnal tudjuk elmenteni illetve visszatölteni a játékot, a "szemmel" állíthatunk a grafikán, a legalsóval pedig a játékos öltözetén változtathatunk. A többi ikonnal megnézhetjük a toplistát, állíthatunk a hangokon és a hálózati játékon, stb... Nyolc féle játéktípus közül lehet választani, ezek a Practice, a Strokeplay, a Matchplay, a Skins, a Fourball, a Foursome, az Ama tour és a Pro tour. A helyszínek (az angliai Oxfordshire és a Forest Downs Golf Club, az amerikai River Valley Country Club, a Kiawah Island Ocean Course és a sivatagos Orange Rock Golf Course, a skóciai Royal Glen Golf Club és a Carnoustie Links, valamint a japán Sunny Green Country Club) egyenként 18 pályára oszlanak. Mielőtt elkezdjük a játékot, a Fly by Hole-lal körberepülhetjük a pályát, és meghallgathatjuk a kommentátorok tanácsait. Játék közben az egéren kívül csak a Shiftre és a Ctrl-ra lesz szükségünk. A térképen egy vonal mutatja az ütésünk irányát. Ezen a kurzorgombokkal tudunk változtatni, vagy az egérrel egyszerűen ráklikkelünk a terep egy pontjára. A Shifttel és a kurzorgombokkal tudunk a labda oldal irányú ívén állítani. Ez nagyon jól jöhet, ha például egy fa áll előttünk. Ha a Shift helyett a Ctrl-t tartjuk nyomva, akkor a kamerát tudjuk forgatni illetve emelni.


Tisztára mint a kertünk, csak a 600-as Mercimet éppen eltakarják a fák...


A gyakorlópályán lehet igazán látni az ütők közti különbséget

A LÉNYEG

A hangokkal meg voltam elégedve, egyedül a zene torzult el néha. Nagyon tetszett, amikor egy tengerparti pályán hallani lehetett a hullámzást, vagy éppen a skót pályákon időnként a tehénbőgést. A kommentátorok gyakran felváltva és elég sűrűn locsognak, megjegyzik hogy éppen ütőt váltottunk, vagy az aktuális ütésünket elemzik. A grafikát nem győzöm dicsérni, a magas gépigényen kívül nem találtam rajta kivetni valót. A visszajátszásoknál lehet akár háromféle osztott nézetet is választani. Ezeknél néha elég durván elkezd szaggatni a kép, még 3D-kártyák mellett is. Mások ellen akár az Interneten keresztül is játszhatunk, de ha belegondolunk, hogy egy játék akár két-három óráig is eltart, ezzel a lehetőséggel nem fogunk túl gyakran élni. Összességében egy nagyon hangulatos és gyönyörű golf programmal van dolgunk, ami a kétségtelenül a legjobb ebben a kategóriában.

Gulyás P.

actua golf 2

Gremlin Interactive

http://www.gremlin.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy rossz szavam sem lehet: szép grafika, jó jó hangulat...mi kell még?

92%

actua ICE HOCKEY

Te magasságos Gretzky!

Úgy látszik, az EA Sports jó magasra tette a lécet a konkurenciának az NHL 98-cal. Mert ugye itt van ez az Actua Ice Hockey – megvan hozzá minden, ami kell: csillogó-villogó grafika, élethűen mozgó játékosok, lelkes kommentátor, stb... csak éppen játszani ne kelljen vele.

NEM AZ IGAZI.

A játék a naganoi téli olimpián történteket hivatott a képernyőre varázsolni. Sajnos a végeredmény elég halovány lett, pedig ránézésre nem is néz ki olyan rosszul a program. Az mondjuk meglepett, hogy intro helyett egy "szép" állóképpel találkoztam, ami már önmagában is megadta a kellő alaphangulatot (később aztán megtaláltam, csak éppen nem volt hajlandó lejátszani, így külön kellett elindítanom...). Na mindegy, gyors kínlódás az irányítás beállításával, majd belevetem magamat egy barátságos mérkőzés közepébe. Az élmény lehangoló volt, minden játékos össze-vissza kapkod, az ember azt sem tudja mi történik, szóval az összhatás nem valami meggyőző. A grafika, a hangok, minden a helyén volt, mégis olyan gagyinak tűnt az egész. Hogy miért? Talán kezdjük az elejéről. A főmenüben jobb oldalt sorakozó ikonokkal állíthatjuk be a hangot, az irányítást, a szabályokat, stb... Középen választhatunk az Olympic Tournament, a Custom Tournament, a Friendly, és a Practice között. A csapatok kiválasztásánál láthatjuk mindegyiknek a minősítését, bár ennek


A gólok után egyből színesben látjuk a világot

sok értelme nincs, mivel játék közben semmi különbséget nem éreztem közöttük. A gondjaink csak itt fognak kezdődni, mivel nekünk kell irányítani azt a nébány ütővel rohangáló balfácánt. Játék közben négy gombot kell használni, pontosabban hármat, mivel a gombok jelentései a játékos helyzetétől függenek, így az egyik gombnak két funkciója is lehet. A kamerák közül csak egy bizonyult használhatónak, mégpedig az alapként beállított "oldalnézet". A többi lehet, hogy látványos, de hogy abszolút lehetetlen vele játszani, az is biztos. A játékosok irányításával valószínűleg mindenkinek meg fog gyűlni a baja, mert össze-vissza csúszkálnak, nem lehet velük megfordulni, stb... Például, ha a koronggal szeretnél a kapu felé fordulni, tuti, hogy két-három métert fogsz oldal irányba csúszni. A korongért a szó szoros értelmében meg kell küzdeni, mert a legtöbbször csak körülötte forgolódunk, és az Istennek sem hajlandó azt "magához venni" a játékos. Az eddig szerzett góljaim 90%-a csak a véletlen művei voltak, nagy lökdösődés közben véletlenül becsúszott a korong, esetleg nekirohantam a kapunak és úgy ment be. Próbálkozhattam én akármilyen passzjátékkal, a kapus mindent ki tudott védeni. Ami nagyon tetszett, az a gólok után következő jelenetek. Az egész pályán színes fények cikáznak, amik az egész stadiont bevilágítják. Nagyon szép, csak az a baj, hogy minden gól után ugyanez jön. A kommentátorral szintén ehhez hasonló problémáim voltak. Néha akár háromszor-négyszer is ugyanazt a szöveget mondta. Ez annak köszönhető, hogy egy eseményhez (pl. játékos fellökése) csak egy hozzászólás "tartozik", és ez elég idegesítő tud lenni. Érdekes, hogy, az erősebb lövéseknél a korongból csak egy fekete csík látszik, és az egész elmosódik. Nagyon bosszantó volt, amikor egy játékos valamiben "megakadt". Például a kapu mögött állandóan elakadtam valamiben, holott semmi sem volt az utamban. Ennél már csak az idegesítőbb, hogy a játékos nem "csúszik el" az előtte lévő testen, hanem szépen meg kell fordulni, hátramenni, és csak onnan tudunk továbbhaladni. Egy szó mint száz, az irányíthatatlanság elrontotta az egész hangulatát.

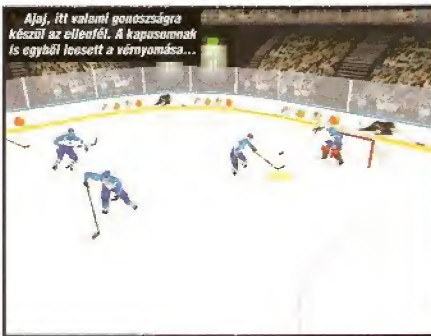

Egy igen sajátos, stadion ALATTI nézet

FALURA JÓ LESZ...

Persze lehet, hogy valakinek az előbbiek ellenére is tetszeni fog a program, és csak én voltam ilyen kötekedős. A grafikára végül is nem sokat panaszkodhatunk, egy P133-as mellett is tökéletesen játszható (persze csak VGA-ban). Támogatja a 3D-s kártyákat is, de a sebességen kívül a látványon nem fog sokat dobni. Nekem igazán csak azok a dolgok hiányoztak, amiket az évek során az NHL-sorozatban láttam és megszoktam. Furcsa volt, hogy a pálya szélén a hirdetések mind visszatükröződnek a jégről, ellenben a kapu és a játékosok nem. A hangoktól nem voltam elájulva, nem is beszélve a kommentátor hibáiról. A játékosok animációi nem voltak rosszak, csak nagyon sűrűn "ugrottak" egyet, vagyis átmenet nélkül megfordultak vagy mondjuk felálltak. Az irányításban rejlő problémák kiküszöbölésére nem tudok mit mondani, biztos, hogy meg lehet szokni, mindenesetre számomra kifejezetten idegesítő volt. Aki kedveli a hokit, annak mindenképpen tudom ajánlani. Nem azt mondom, hogy néha egy-két órát nem lehet eljátszani vele, de senki ne várjon csodát tőle, főleg az NHL 98 után.

G. P.


Szemtől szemben a kapussal


Ajaj, itt valami gonoszságra készül az ellenfél. A kapusomnak is egyből leesett a vérnyomása...

actua ice hockey

Gremlin Interactive
http://www.gremlin.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Ha a sok apró hibától eltekintünk, végül nem is olyan rossz

78%

DESCENT TO THE UNDERMOUNT

SZEREP(JÁTÉK)CSERE?

Nem értem ezeket a software-fejlesztő cégeket. Itt van például az Interplay: igen jónevű cége fantasztikus játékok egész sorát adta már ki az évek folyamán. Példának okáért említhetném a Fallout nevezetű szerepjátékukat, amiről az előző számban írdogáltam egy keveset. Igen sikerült darab (s akkor még finoman fogalmaztam), minden bizonnyal egy kalap pénzt kerestek vele már eddig is. S még számos hasonló ségeinek. A gondok alapvetően magával a játékkal vannak. Ezúttal kissé szokatlan formában fogalmaznám meg a programmal szembeni kétségeimet és észrevételeimet – a fejezetcímek ezúttal a különféle promo-anyagokban talált reklámszövegek lesznek, melyek nem teljesen harmonizálnak a rideg valósággal. Kissé sajátos megoldás, elismerem, viszont a hagyományos stílusnál maradva önkéntelenül is az előző szám Battlespire-cikké-

ben leírtakat ismételgetném, mivel a Descent to Undermountain igen nagy hasonlóságot mutat ehhez (az örökbecsűnek igazán nem nevezhető) műhöz. Ez pedig már eleve rút dolgokat sejtet.

"FÉLELMETESEN KIDOLGOZOTT, TELJESEN 3D-S ELLENFELEK"

Na, ezt szerintem még az Interplay sales managerei sem gondolták teljesen komolyan. A ránk leselkedő szörnyeknek legfeljebb a textúrája és animációja félelmetes – csak épp más előjellel, mint azt a fenti reklámszöveg alapján gyanítaná az egyszeri vásárló. Nem ártott volna az alkotóknak figyelembe venniük azt a sajnálatos tényt, hogy ebben a műfajban a 8-bites (azaz 256 színű) textúrák napja egyre inkább leáldozóban van. A Duke Nukemben vagy a Doom2-ben még csak-csak elviselte az ember, hogy az ellenfelek közelről nézve bazi nagy, szétesett színű pixelhalmazok, ám a Descent to Undermountain esetében már elég zavaró a dolog. Először is a már emlegetett elődök fölött ugyancsak eljárt az idő, manapság már sokkal inkább a Quake vagy épp a Hexen2 számít etalonnak (ezekhez viszont inkább nem mérem vizsgálódásom jelen tárgyát, már csak a békesség kedvéért se...). A másik probléma, hogy a programban meglehetősen használhatatlanok a távolsági fegyverek és varázslatok, így kénytelenek leszünk lépten-nyomon közelharcokba bonyolódni. Ez viszont oly rettentően randa dolgokat eredményez, hogy még a legfanatikusabb kalandoroknak is elmegy az életkedve.

"VÁLTOZATOS, AZ EREDETI AD&D SZABÁLYRENDSZEREN ALAPULÓ KARAKTER-ALKOTÁS"

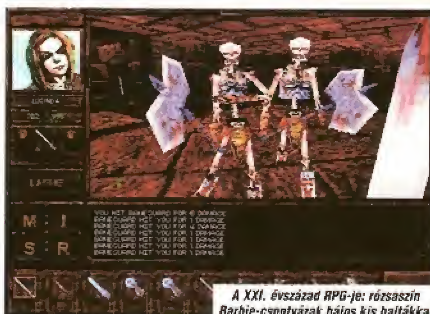
El kell ismernem, hogy a Descent to Undermountain karakteralkotási rendszere remekül sikerült. Azzal, hogy különféle képességű karakterekkel vágunk neki a kalandoknak, már a Hexen2 alkotói is megpróbálkoztak, ám itt még elég kezdetleges szinten mozgott a dolog. A játékmenetet választásunk nem igazán befolyásolta, s karakterünk nem is fejlődött túl sokat a kalandok során. Jó, szerezhettünk három, kasztonként különböző új fegyvert, de ezzel nagyjából ki is fújt a tápolás. A Descent to Undernmountainben viszont nem csak karakterünk kasztját, hanem faját és egyes tulajdonságait is meghatározhatjuk. Mi több, ezen dolgok VALÓBAN befolyásolják a játékmenetet és a követendő taktikát. A harcos ugyebár a szokásos mészáros karakter, jól bírja az adok-kapok jellegű párviadalokat és a legnehezebb vérteket is viselheti – ezek alapján gondolom elég egyértelmű az ideális taktika. A tolvaj már jóval nehezebben játszható osztály, mivel viszonylag kevés HP-vel (életerőponttal) bír, viszont észrevétlenül becserkészheti ellenfeleit és mestere a zárak felfeszítésének is. Ez előbbi képessége mondjuk elég kellemes tud lenni, bár azt azért halkan megjegyezném, hogy a szörnyek mozgása elképesztően rosszul van megírva, így némi gyakorlás után akár egy fémvértes harcossal is kicselezhetjük az össze-vissza ténfergő szörnyeket. A tolvaj legnagyobb gyengéje, hogy nehezebb páncélokba bújva elveszti már emlegetett képességeit. Ja, elvileg remekül bánik a különféle lőfegyverekkel is, ám a játék legkevésbé sem támogatja az efféle körmönfont módszereket. A mozgó ellenfeleket szinte lehetetlenség eltalálni, s még ha sikerül is, a sebzés nevetségesen kicsi. A tereptárgyak mögé szorult ellenfeleket mondjuk elég jól ki lehet végezni íjjal, de ez így magában azért egy kicsit kevés. A pap afféle keverékosztály, azaz jártas a harcban és mágiában is. Sajnos nem használhat szúró- illetve vágófegyvereket, az istenek ugyanis nem szeretik a vérontást (hogy a halál istenét ez mennyiben zavarja, ugyan nem világos, ám gonosz karaktereket amúgy

játékuk van. Mindezek után viszont tényleg nem értem, hogy minek adnak ki egy olyan... programot, mint a Descent to Undermountain. Merthogy ez nem lesz egy nagy durranás, abban biztos vagyok. Rendben, a dobozon ott vigyorognak az AD&D, TSR illetve Forgotten Realms logok – ezeket a szerepjátékok világában otthonosan mozgó olvasóknak aligha kell külön bemutatnom.

Tehát az ajánlólevél nem rossz. Maga a témaválasztás sem rossz, hisz az Undermountain névre hallgató gigászi, föld alatti labirintus egyike Forgotten Realms világának legismertebb nevezetes-



A rövidgatyás zombik határozottan a "Hullajó" c. filmet idézik



A XXI. évszázad RPG-je: rózsaszín Barbie-csontvázak bájos kis baltákkal

sem indíthatunk – szóval a kérdés költői). Varázslatai sem túl erősek, bár az eredeti AD&D-ben nélkülözhetetlen volt gyógyító igéi miatt. Ez ebben a játékban már csak azért sem igazán jön ki, mert kalandjaink során rengeteg gyógylöttyre fogunk lelni. Emelett a forgó ankhokkal jelölt helyeken teljesen nyugodtan pihenhetünk, ilyenkor életerőpontjaink visszaállnak a maximumra és a már elmondott varázslatainkat is visszakapjuk. Ez a pihengetős dolog egyébként két okból sem igazán jó ötlet: 1. teljesen értelmetlenné teszi a papok indítását, 2. monoton "zsilipeléssé" teszi a játékot. Minden legyilkolt szörny után visszamehetünk egy pihenőpontra szunyálni egyet, tehát a kellőképp türelmes játékosok a legcsekélyebb nehézség nélkül végigdarálhatják a legnehezebb kalandokat is. A szörnyek természetesen nem háborgatják a pihenő karaktert, még ha



történetesen egy szobában tartózkodnak is vele. Logikus, nem? Nem szóltam még a varázslókról, ők eleinte nem igazán használhatóak, viszont az igazán nagy erejű igéket eltanulva a játék vége felé erősebbé válnak bármely más karakterosztálynál – elméletileg. A gyakorlat viszont azt mutatja, hogy állandóan vissza kell rohangálnunk a pihenőpontra, mivel a már "ellőtt" varázslatokat csak alvással kaphatjuk vissza. Egy csomó varázslat teljesen haszontalan, a maradékkal meg célozgatnunk kell, úgyhogy szerintem mindenki maradjon a harcosnál vagy a tolvajnál. Az egyes tulajdonságokra és fajokra nem térnék ki külön, ezekkel egyébként érdemes sokat kísérletezni, mivel a megfelelő karakterosztály/faj/tulajdonság kombináció rendkívül megkönnyítheti a játékot.

"A JÁTÉK A NAGYSIKERŰ DESCENT TOVÁBBFEJLESZTETT ENGINEJÉT HASZNÁLJA"

Ez mondjuk teljesen igaz, ám én a fejlesztők helyében erre azért nem lennék ilyen büszke. Mondhatni nagyon mélyen hallgatnék a dologról... Ha emlékezetem nem csal, a Descent nem épp egy mai játék (a második része például bő két éve jelent meg), s ehhez képest biza nem valami szembeszökő a fejlődés.

Illetve egy dologban a Descent to Undermountain sokszorosan felülmúlja elődeit: ez pediglen a gépigény. Először egyik kedves cimborámnál tekintettem meg a játékot, ám az ő P166-osán (32 Mb Ram, 4 megás videokártya) normál felbontásban saccra 5-6 fps-t produkált a játék, ami azért nagyon nem az igazi. Oké, ugrás felfelé, másik cimbora, másik gép, ezúttal 200-as MMX, 128 Mb Ram, 8 megás Hercules Dynamite. Sajnos ezúttal sem jártam szerencsével, mivel a játék az istennek sem hajlandó Win95 alól elindulni, legfeljebb DOS parancsablakban. Magyarán a programból csakis és kizárólag DOS-os verzió létezik. Zseniális ötlet, a DirectX előtti időkben még megéljeneztem volna – ám ezek az idők már jó rég tovatűntek. Az már csak hab a tortán, hogy az emlegetett grafikus kártyához eleddig nem hoztak ki működő-



A szkarabeusz valahol elhagyta a galacsinját, így tehát jogosan vertem a hátára egy hetest



Az eddigiek után már valóságos felüdülésnek számít ez a szablyát lengető lila goblin

képes DOS-os drivert, ami a legújabb fejlesztésű videokártyáknál bizony nem ritkaság (az eddigiek alapján aligha szükséges külön megemlítenem, hogy a játék a legcsekélyebb mértékben sem támogatja a különféle 3D-s gyorsítókártyákat). Ilyenkor merül fel az emberben a kérdés, hogy szabadidejét vajh' miért nem inkább a bélyeggyűjtés nemes tudományának szenteli? Otthoni gépemen (ami hasonló konfiguráció az előbbihez, csak egy hagyományos videokártyával) már hajlandó normális sebességgel futni a drága, viszont még így, "hi-resolution" mellett is igen rút dolgok vigyorogtak rám a monitorról. E rövid intermezzo lényege az, hogy a gyengébb gépek (tök jó, a P166 már "gyenge gép"...) tulajdonosai nyugodtan maradjanak az alacsony felbontásnál – randának így is randa a játék, de legalább élvezhető sebességgel hajlandó futni. Mi több, a teljes képernyős üzemmódot is kerüljük, mivel ilyenkor még inkább lelassul az amúgy sem villámsebes scroll.

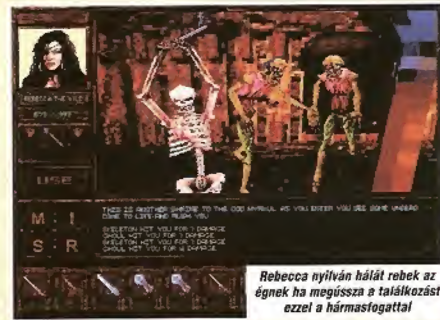
Visszatérve a Descent engine-re, ezzel kapcsolatban van még egy igen komoly gond: alapvetően nem erre a stílusra íródott. A Descent ugyebár egy 3D-s, űrhajós/lövöldözős játék volt, ahol például az ellenfelek nemes egyszerűséggel felrobbantak. Egy szerepjátékban viszont ez elég furán venné ki magát – tehát kissé át kellett alakítani az eredeti kódot. Na most ez nem sikerült tökéletesen, mivel a legtöbb elhullott ellenfél meghökkentően jártas a levitáció tudományában... No comment. S ez csak egy vaktában kiragadott példa, a program valósággal hemzseg a durvánál-durvább bugoktól. Az ellenfelek belelógnak a falba, "beakadnak" a tereptárgyakba, az alacsonyabb szörnyeket szinte képtelenség eltalálni a kretén mozgatásuk miatt és még hosszan sorolhatnám. Egy szó mint száz: ilyen pocsék, hibás és igénytelen kóddal nagyon rég találkoztam.

...ÉS AMI MINDEN PROSPEKTUSBÓL KIMARADT

Elég furcsán hangzik, de pont a program legfőbb erénye és erőssége az, amiről az alkotók egy szót sem szóltak! Ez pedig a hangulata. A Descent to Undermountain ugyanis minden hibája ellenére jóval közelebb áll a szerepjátékokhoz, mint bármelyik elődje. Habár maga a cselekmény fix pályán mozog, s időnk java részét a szörnygyilkolászás fogja kitölteni, de mégis van benne valami, ami megfogja a játékost. Tán a régi AD&D-partik kellemes emlékének köszönhető, de én a botrányos grafika, pocsék engine és hihetetlenül ostoba szörnyek ellenére is egész kellemes órákat töltöttem el a programmal. Példának okáért a kocsma, ahonnan lejuthatunk a labirintusba, tökéletes hangulatot teremt a játékhoz. Hirtelen felzendülő középkori zene, újabb és újabb pletykákkal előrukkoló törzsvendégek, Khelben remekül eltalált szinkronja – külön-külön apróságnak tűnnek, ám így együtt tökéletes aláfestést nyújtanak egy fantasy témájú programnak. Ugyanakkor viszont azt is el kell ismernem, hogy maga az alapsztori a legleépültebb TSR-könyvek színvonalát is alulmúlja. Vannak a nagybetűs GONOSZOK (szadisták, feketében járnak, néha félig el vannak rohadva és úgy általában mindent el akarnak pusztítani), vannak a nagybetűs JÓK (általában mindenki e táborba tartozik, aki a GONOSZOKAT öli, amúgy derék és rendes emberek, még ha idejük java részét a mészárlás nemes tudományának szentelik is), s e két tábor között semmiféle átfedés nincs. Pont. Már a puszta gondolat is nevetséges, hogy e szép, fekete-fehér világban akár a szürke legvilágosabb árnyalata is felbukkanjon (még elvesztené kicsi Joe a fonalat...). Mindegy, ennek ellenére igenis van a játéknak hangulata, vannak benne ötletek – s manapság bizony ez is nagy dolognak számít.



Kezdem azt hinni, hogy a grafikus NAGYON rossz (hó)napot fogott ki



Rebecca nyilván hálát rebek az égnek ha megússza a találkozást ezzel a hármasfogattal

* * *

Rendhagyó játékhoz rendhagyó cikk dukál – márpedig a Descent to Undermountain egy igen furcsa darab. Furcsa, mert egy ilyen külcsínnel megvert játékot normál körülmények között sikoltva tépnék ki a CD-meghajtóból, s hajítanék a sarokba. Ebben a programban azonban van valami, ami minden vérbeli szerepjátékost megfoghat. A feltételes módot külön aláhúzom, mert szerintem ezt a véleményt sokan épületes marhaságnak fogják tartani. A kritika mindazonáltal szubjektív műfaj, s én fenntartom: aki kedveli a szerepjátékok világát, az mindenféleképp próbálja ki az Undermountaint. Hátha.

T.J.

descent to undermountain

Interplay

http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P90, 32MB RAM, 4xCD, DOS 6.22
Ajánlott: P150, SB-kompatibilis hangkártya

Ennyire ronda grafikát még egy Descent-engine sem feledtethet

62%

GENETIKAI HADVISELÉS

WARB

Miként a mondás is tartja: minden kezdet nehéz. Különösen igaz ez az olyan ismertetőkre, melyek vérbeli C&C-klónokkal foglalkoznak. Az igazat megvallva meglehetősen hálátlan téma ez, mivel minden valamire való közhelyet elsütöttek már legalább háromszor (újságonként). Ezen okok miatt nem is ismétlem meg a Warwind II kapcsán világgá kürtölt klónozásellení dörgedelmeimet. Úgy tűnik, hogy a "Clone&Conquer", mint műfaj szilárdan megvetette a lábát a PC-s játékok között és nem hajlandó békében porladni. Az ellenállás értelmetlen. Azt viszont el kell ismernem, hogy mostanában a kiadók már – kéretik nem nevetni – megpróbálnak néhány új elemet is belecsempészni efféle próbálkozásaikba. Nincs ez másként a legújabb, WarBreeds névre hallgató program esetében sem, mely a maga módján határozottan eredeti darab. Már maga a témaválasztás is igen érdekes, mivel embereknek (illetve viszonylag emberszabású lényeknek) nyoma sincs a játékban. A háttértörténet amúgy igen nagy hasonlóságot mutat a Jurassic Park illetve az Alien 4. forgatókönyvével – tehát ezúttal is a génsebészet a problémák gyökere. Tömören összefoglalva: egy szuperintelligens faj elkezd istenesdit játszani, azaz bolygójuk néhány őshonos (s többé-kevésbé ártalmatlan) állatkájából gondolkodó (s már nem is annyira ártalmatlan) lényeket hoznak létre. Ez pedig stratégiai léptékű hibának bizonyult. Az utoljára megalkotott, s kissé deviánsra sikeredett Maghák ugyanis teremtőik ellen fordulnak, s többé-kevésbé sikeresen ki is irtják őket. E nagyszerű haditett után azonban kellemetlen meglepetés éri a hódítókat, mivel rajtuk kívül még három, mesterségesen létrehozott faj bukkan fel és veszi birtokba a bolygót. És ők a Maghákhoz hasonlóan bizony elég barátságtalan jószágok... Mi több, a már emlegetett (és kiirtott) teremtőik módszerei alapján elkezdik magukat tökéletesíteni, hogy létrehozzák a tökéletes fajt (röviden az überszluttyot). Tán mondanom se kell, hogy jó nagy birig lesz a dologból.

AZ ALAPOK

A WarBreeds mind a kezelőfelületet, mind pedig a játékmenetet szempontjából követi a Command&Conquer-sorozat hagyományait, ám néhány érdekes újításra azért lelhetünk benne. Ezúttal is nyersanyagot termelve szerezhetjük meg a terjeszkedésünkhöz szükséges pénzt/üzemanyagot/energiát, ám a hasonszőrű játékokkal ellentétben itt nem merülnek ki a lelőhelyek. Ez a nyersanyag ezúttal egy igen gyorsan szaporodó növény (Pod), mely csak a bolygó bizonyos részein képes életben maradni. Az alapképlet tehát igen egyszerű: keressük meg az ilyen területeket, a sámánokkal vessük be és az egyre terebélyesedő veteményes köré húzzunk fel különféle épületeket. Ezek az építmények a növények termelte energiával működnek, tehát nem építkezhetünk csak úgy bele a nagyvilágba. A növények amúgy növényhez illő módon viselkednek, magyarán a nekik szimpatikus közegben igen gyorsan elszaporodnak. Elég három-négy, egymástól kellő távolságra elhelyezett palánta és energiagondjaink hamarosan megoldódnak. Egyébként e növényeknek létezik egy másik, magházas (Spore) verziója is – ezek ugyan kevesebb energiát termelnek, viszont nehezebb őket elpusztítani és gyorsabban szaporodnak. Ennek ellenére szerintem a Pod termesztése jóval kifizetődőbb, mivel nem egyszer épp ezen a kevés többletenergián fog majd múlni a sorsunk. A legnagyobb bunkóság, amit ellenfelünk ültetvényeivel tehetünk, ha beleplántálunk gaz módon némi gazt (Weeds), ami "kissé" megnehezíti a kertészkedést. E módszer egyetlen hibája, hogy csak multiplayer-játék során használhatjuk (a gép úgyis előre kiépített állásokból kezd, szóval sok hasznát amúgy se vennénk).

Rendben, a dolog eddig egyértelmű: vannak az ültetvények, vannak a növények, de vajon hogy nyerjük ki belőlük az energiát? A dolog igen egyszerű: építsünk mellé egy finomítót, mely egy megadott sugarú körben begyűjti a növények energiáját és továbbítja azt a környező épületekbe. A szokatlan az a dologban, hogy a növények nem pusztulnak el, nem merülnek ki és legfőképp nem kell velük külön foglalkozni. Amíg áll a finomító, addig nem lesz gondunk az energiára – tehát nyugodtan hadakozhatunk az ellennel, nem kell állandóan a nyersanyagokkal szórakoznunk. Arra viszont nem árt figyelni, hogy a finomítók csak egy elég kis területről gyűjtik be az energiát, tehát az ültetvény közepe felé érdemes építkezni. Amúgy támadni a növényeket is lehet, bár ez szerény véleményem szerint nem a lehető legjobb kihasználása szörnyű seregünknek (habár akad néhány területe ható fegyver, ami remekül használható ilyen gonosz célokra is).



A laborban igen kedves kis szerkentyűkkel szerelhetjük föl lényeinket



Nekem valami azt súgja, hogy ez a váratlan érdeklődés kertecském iránt nem pusztán esztétikai jellegű...



A félreértések elkerülése végett: ez nem holmi kaotikus kézitusa, hanem egy mérnöki precizitással megtervezett támadó hadmozdulat

Maguk az épületek nem sokban különböznek a Red Alert-ben megismert klasszikusoktól. Vannak ágyútornyok, "lénygyárak", fejlesztési központok és néhány, fajonként változó különleges építmény. Némelyiket lehet fejlesztgetni is, példának okáért egy feltuningolt pszi-torony több lényt képes irányítani, mint egy alapszintű. Apropó, pszi tornyok! Ezek az építmények képezik dicső hódításaink alapját, mivel az önálló gondolkodásra képtelen harcos-organizmusokat csakis ezeken keresztül irányíthatjuk. Amíg nincs elég tornyunk, nem gyárthatunk újabb lényeket, tehát nem árt még idejekorán felhúzni belőlük néhányat. Egyébiránt az épp építés alatt álló építményeket (amennyiben egy salátaszerű, földből kinövő izét építménynek nevezhetünk) is javíthatjuk épp ráérő sámánjainkkal, amivel ugyancsak sok időt spórolhatunk meg. Az építményekkel kapcsolatban akad egy igen komoly probléma: a pálya térképét csak akkor láthatjuk, ha rendelkezünk radarral (Listener). Ez eddig tiszta sor, csakhogy radarral alapesetben csak a Kelika nevezetű faj rendelkezik. Hoppá! Tőlük mondjuk el tudjuk tanulni a radarépítés nemes művészetét (erre a tanulgatós módszerre később még visszatérek), de ha épp nem ellenük harcolunk, eléggé meg vagyunk lőve. A játéktér ugyan az esetek többségében nem túl nagy, ám baromi idegesítő dolog állandóan össze-vissza rángatni az egeret, hogy végre megleljük az ellenfél egy szál, épp a finomítónkat püfölő felderítőjét...



Ez a kék tapír a látszat ellenére igen veszedelmes jószág


Sámánom nem is törődik semmi mással, csak a beoltott virággal

GÉNSEBÉSZET RULEZ!

Már a bevezetőben is volt róla szó, hogy a szembenálló fajok a génsebészet termékei, s folyamatosan módosítják saját fizikai felépítésüket. Épp emiatt a WarBreedsben nincsenek is egységek a szó klasszikus értelmében, kedvünk szerint szerelhetjük fel katonáinkat különböző végtagokkal, fegyverekkel illetve érzékszervekkel. Először is megadhatjuk, hogy milyen torzót kívánunk alapul venni, ezekből fajonként öt különböző "típus" akad. A kisebb, kevésbé robosztus testeket hamarabb le tudjuk gyártani, viszont ezek kevesebb életerővel rendelkeznek és kevesebb fegyver is fér rájuk. Ebből adódóan a lények erőssége igazából nem is a torzón múlik, hanem a ráaggatott fegyverektől (a gyártáshoz szükséges idő természetesen ezektől is függ). Nem szóltam még a lények gyártásához szükséges energiáról... mivel ilyesmi nem is létezik. Ez gondolom a legharcedzettebb Red Alert-rajongók számára is felér egy mélyütéssel, ilyen megoldással én e műfajban még nem találkoztam. Gyorsan hozzá is teszem: a dolog itt tökéletesen működik, s nem teszi sem élvezhetetlenné, sem pedig irreálissá a játékot. Az előző bekezdésben már emlegetett pszi-tornyok ugyebár eleve korlátozzák a legyártható lények számát, ezek működtetése pedig elég sok energiát emészt fel. Emellett nem elég egyetlen gyárban tenyészteni a harcosokat, mivel az ellenfél valósággal ontja a lényeket. Tapasztalataim szerint egyszerre legalább 3-5 gyárban kell folyamatosan termelnünk, hogy fel tudjuk tartóztatni az ellenséges hordákat. Ez annyit tesz, hogy a játék során nem lesz túl sok üresjárat, hisz folyamatosan támadnunk kell (nem kell félni, az ellenfél is ezt fogja tenni). A képlet meglehetősen egyszerű: több ültetvény=több pszi-torny=több lény. Defenzív taktikával (ami a Warcraft II-ben például tökéletesen működött a gép ellen) tehát mit sem érünk, hisz az ellenfél erőforrásai soha nem fognak kiapadni. Szerintem ez a megoldás emeli ki a Warbreedset a C&C-klónok végeláthatatlan tengeréből. Itt nem kell spórolnunk, nem kell állandóan számolgatnunk – összegyűjtjük a hordát, lerohanjuk az ellenfél állásait s megpróbáljuk a lehető legnagyobb veszteséget okozni. Nem kell egy rosszul sikerült támadás után rögtön visszatöltenünk az előző állást, van időnk (és módunk) újrafegyverkezni és visszavágni.



E rút épület rejti az elhullott ellenfelekből kinyert géneket

A WarBreeds másik, szintén igen jól kifundált újítása a génlopás. Magyarán az elhullott ellenfelek genetikai anyagát összeszedve leutánozhatjuk annak különleges képességeit, legyen szó épületről avagy fegyverről. Ez szintén tökéletesen illeszkedik a program hangulatához, s ad egy érdekes csavart a játékmenetnek. Elvégre eltanulhatjuk az ellenfél erősségeit, használhatjuk épületeit és fegyvereit – ha elég tetemet trancsírozott fel sámánunk. Azt azért megjegyzem, hogy a sámán a nem túl szívós alkat, úgyhogy az efféle génszerző körutakra nem árt mellé rendelni néhány testőrt.

A lények irányítása nem különösebben bonyolult, de minden szempontból megfelel a kor követelményeinek. Kijelölhetünk navigációs pontokat, s ha a kezdő és végpont egybeesik, a kijelölt lények a megadott útvonalon járőröznek. A nagyobb csapatok formációit szabadon váltogathatjuk, bár érzésem szerint nem ez a játék legeltaláltabb része. Teremtményeink mindenféle alakzatváltások nélkül is épp elég ostobán mozognak: állandóan beragadnak az épületek mögé, letérnek a kijelölt útvonalról és a kijelölt célpontot csak a lehető legritkább esetben támadják meg. A legtöbb ütközet annyiból áll, hogy összeszedünk egy nagy halom agyaras/karmos/plazmavetős szörnyet, rázúdítjuk az ellenfél ültetvényére és elgondolkozva szemléljük a képernyőn kavargó őskáoszt. Nem említettem még, hogy lényeink viselkedését is beállíthatjuk – ami elméleti síkon ugyan nem rossz dolog, de a gyakorlatban úgyis összevissza rohangálnak (vagy megállnak egy helyben és nem lőnek vissza az ellenfélre, ez még rosszabb). Egyedül a "Harass" opció használható, mivel ilyenkor a csapat szerteszét szalad és elkezdi felderíteni a térképet, az útjukba kerülő ellenfeleket pedig azonnal megtámadják. Ha komoly fölényben vagyunk, csak adjuk ki ezt a parancsot, ugorjunk ki a konyhába egy kávéra s mire visszaérünk, már meg is nyertük a pályát...

SOHA ROSSZABBAT!

Az igazat megvallva elég szkeptikusan álltam neki a WarBreeds tesztelésének, ám nem kis meglepetésemre kiderült, hogy egész kellemes játékkal hozott össze a véletlen. Meg merem kockáztatni, hogy a C&C-klónok közül jelen pillanatban ez a legélvezetesebb darab. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék hibátlan lenne. Maga a grafika mondjuk a botrányos introtól és főmenütől eltekintve egész kellemetesre sikeredett – 800x600-as felbontásnál. Az alapértelmezett, 640x480-as képernyőméret mellett a játék már csak az arányai miatt is egyszerűen élvezhetetlen, s a sebességet sem árt levenni. Ez utóbbi trükk eredményeként viszont a különféle lények mozgása szétesik, ami elég illúzióromboló tud lenni. Maga a harc egyébként még mindezen biztonsági intézkedések megtétele után is elég kaotikus. Az igazat megvallva harcosaink kiszámíthatatlan mozgásából és a gyors játékmenetből kifolyólag nem is érdemes túl összetett hadmozdulatokban gondolkozni, csak gyűjtsük össze a megfelelő csapatot, kapdossuk el az ellenfél magányos lényeit majd rohamozzuk meg a kívánt célpontot. Innentől sajna a gép jóindulatán múlik katonáink sorsa, úgyhogy a WarBreeds inkább taktikai, semmint stratégiai játék.

Mindezen hiányosságok ellenére én maximálisan meg vagyok elégedve a programmal, elsősorban a változatos játékmenet és eredeti újításai miatt. A Red Alert-fanok számára egyenesen kötelező darab, de nyugodt szívvel ajánlhatom minden, a stratégiai (jó, taktikai) játékok iránt a legkevésbé is fogékony olvasónak.

T.J.

warbreeds

Broderbund/Red Orb
http://www.redorb.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya, 800x600 SVGA

C&C-klón létére határozottan kellemes darab

83%

CINKELT LAPOK

OVERSEER

Első helyszín – amint azt az előző Tex Murphy kalandokból megszokhattuk – Murphy irodája. Pontvadászok vegyék fel az ajtó elől a Boyd magazint, lökjék meg az örökmozgó gombjátékot a kis asztalon, továbbá figyelmükbe ajánlom az asztalon heverő "Szabálykönyv magánnyomozóknak" c. művet. Akinek ennyi felesleges tennivaló nem elég, az hívja fel a videofonon az Amerikai Információs Adatbázist és kérje le Tex Murphy adatait. Az információ faxon érkezik. Nézzünk néhány hasznos cselekvést is: emeljük ki az irattároló alsó fiókjából a felhúzható egeret, a polcról pedig a mérőszalagot. Az egyik fiókban levélre akadunk. Menjünk át a hálószobába és vessünk egy pillantást India nemzeti társasjátékára, a Parcheesi-re. Tex visszaemlékezik az előző napra, amikor Sylvia betoppant irodájába és megbízta apja elhalálozása körülményeinek kiderítésével. A film után ugorjunk el a rendőrségre, ahol Eve Clementsből szedjünk ki minden lehatséges információt. Következő helyszín Linsky háza. Sylvia foged, őt is faggassuk ki, majd kezdődhet a kutatómunka: az asztalról vegyük fel a dominókészletet és a mellette lévő jegyzetet. Utóbbin az áll, hogy vízszintesen, függőlegesen és átlósan 21. Vajon mi lehet 21? Természetesen a dominókon lévő pontok száma, ha helyesen rakjuk ki. Tegyünk így, jegyezzük meg a számokat, amik mellett a led villog, majd fáradjunk át a konyhába. A hűtőben egy nagy fürt banán vár, az asztalon pedig Linsky orvosi készlete. Most irány a hálószoba, ahol egy üzenetet találunk Delorestől, a kedvesétől. Delores címét a bal oldali éjjeliszekrényben lévő telefonkönyvből tudhatjuk meg. Mielőtt meglátogatnánk, vegyük ki az asztal középső fiókjából a levelet, majd vessünk egy pillantást a sakktáblára. Hiányzik a királynő... hmmm.



Delores méreteit tekintve érthetetlen, hogyan lehetett Carl kedvese... Mindenesetre nemcsak a kedvese, de az ügyvédje is ő volt, és a végakaratáról sokat tud, tehát kiváló információforrás. Faggassuk ki, majd térjünk vissza Carl házába, a padlásra. Ismét Sylvia fogad Carl néhány személyes holmijával, amiket visszaadott a rendőrség. Két kulcs, egy a búcsúlevél. A padláson keressük meg a hátsó helységet, nyissuk ki az irattárolót és vegyük ki belőle Blaine Werner fura levelét. Nyissuk ki a szekretert és vegyük magunkhoz a Sylvia adósságait tartalmazó kimutatást. Szép kis összeg! A kulccsal nyissuk ki a fiókos szekrényt és keressük meg benne Carl raktárbérleti szerződését. Természetesen ez egy új címet jelent...

... ami igazi kincsesbánya. Az irattároló középső fiókjában rejtélyes levél található S.F aláírással. Az alsó fiókban egy project adatai olvashatók. Az asztalon egy levél Wanda Pecktől, a fiókjában néhány átutalási csekk komolyabb összegekkel. Ami nagyon fontos, az a tábla mögötti cetli. Szedjük le a falról a táblát és vegyük magunkhoz a ragaszt. Az egyik földön heverő dobozban egy készlet biztosítékra lelünk. Carl nem lehetett valami jó alvó – legalábbis ezt bizonyítja a bivalyerős altató, amit a kis ágy párnája alatt találunk. A létra melletti egészségügyi dobozban néhány mágneskártya darabot találunk. Rakjuk össze, de egy apró darab hiányzik a kártyából. Másszunk fel a létrán, vegyük le a naptárt és nyissuk ki a mögötte lévő széfet – a kódszám a dominós puzzle kirakásakor volt látható. A széfben két dolog érdekes: egy kártyaolvasó és egy egymillió dolláros életbiztosítás Sylvia nevére kiállítva. Tudott dolog, hogy öngyilkosság esetén nem fizet a biztosító... A kártyaolvasót csatlakoztassuk a számítógéphez, majd ugorjunk el Deloreshez és kérdezzük az S.F. monogramról, valamint az életbiztosításról. Mint kiderül, Sonny Fletcher magánnyomozóról van szó, akit Carl bérelt fel valamire. Ugorjunk haza, ahol Sylvia videofon üzenete látható. A kellemes kis filmbetét után, a következő napon a North Hill klinikán kezdünk.

Faggassuk ki az igazgatót mindenről. Túl sok érdekes adattal nem szolgál, de megtudjuk, hogy kicsoda Wanda Peck – a CAPRICORN nevű polgárjogi védőegyesületnél dolgozik, amely a korrupcióval, a visszaélésekkel stb. kapcsolatban nyomoz, kutat – egyszóval a "jó" oldal megtestesítője. Menjünk haza és kérjünk információt Fletcherről az információs adatbázistól. Cím sajnos nincs, de Eve Clementsből azt is kihúzhatjuk a rendőrségen. Miután megvan a cím, utazzunk oda. Sonny zűrös ügybe keveredhetett – a világ elől elrejtőzve egy lepusztult motelben tengődik whiskyn és szivarokon. Sokat nem mond a munkájáról, annyit tudunk meg, hogy embereket kellett volna megkeresnie és figyelmeztetnie Carl kérésére, de mindig elkésett – már halottak voltak. Búcsúzóul átad egy sakkfigurát: a hiányzó királynőt. Vizsgáljuk meg a bábut közelebbről, s az aljába rejtett kártyadarabot illesszük a többihez, majd menjünk Carl raktárába. A kártya helye a kártyaleolvasóban, a kódszó pedig: BISHOP (ahogy a kis cetlire írt betűket megfelelően összerakjuk). Carl Fletchernek írt rövid levelében biztosít afelől, hogy halála csak gyilkosság lehet. Valamiféle projectet is emleget, mely kapcsán el akarhatják tenni láb alól. A projecttel kapcsolatosan három nevet említ, melyek közül Clark felkutatását szorgalmazza, aki további információkkal szolgálhat. Ezen kívül egy címet is hagy, ahol tovább nyomozhatunk – tehát irány Fresno irodája.

Fresno irodájában nézzük meg a határidőnaplóba felvésett időpontokat és helyeket, nézzük meg a világtérkép időzónáit, majd toljuk arrébb a szekrényt. Mögötte egy széf található, amely a falon lévő óraszerű szerkezettel áll kapcsolatban. Ezen a szerkezeten állítsuk be a következő időpontokat:

SF : 6 p.m. Paris: 3 a.m. Sydney : 12 p.m.
Paris : 2 p.m. SF : 5 a.m. Sydney : 11 p.m.
Sydney : 9 a.m. SF : 3 p.m. Paris : 12 a.m.

A széfből egy fénykép kerül elő, amin Carl Linsky egy úr társaságában látható. Vigyük el a CAPRICORN-ba, ahol megvizsgálják, s Wanda rögtön felismeri a másik úriembert: John Klaus. Menjünk Fletcherhez, nincs ugyan otthon, de cetlit hagy az ajtaján, hogy az Asanazi romoknál vár.

A romoknál kezdjük a fejtörővel, a kerekeknél. A karokat a mellékelt képen látható sorrendbe és



irányba húzva máris megvan az első tégla. Menjünk fel a lépcsőn az emeleti terembe, ahol az egyik köcsög alatt megtaláljuk a második téglát. A harmadikért sétáljunk át a romok másik részébe az ajtón át. Balra fordulva néhány rúdra és egy fadobozra lelünk. Vegyük magunkhoz ezeket, majd a keressük meg a harmadik téglát (a kis teremben), majd a negyediket (a figyelmeztető tábla mellett). Menjünk a hátsó lépcsőhöz, vegyük fel a lépcső mellől a téglát, majd lépjünk a terembe. Keressük meg a rudacskákat és a kötelet, ami a plafonról lóg. A hatodik tégla itt van, de egyelőre egy kígyó a tulajdonosa. Hagyjuk el a termet, menjünk le a lépcsőn és lépjünk be azon az ajtón, ahol még nem voltunk, majd rövid séta után találunk egy fapipát és egy cserepet, alatta pedig a hetedik téglát. Ugyancsak errefelé van egy liándarab, ami felettébb hasznos lesz a későbbiekben. Készítsünk a fadarab, a lián, a fadoboz és a felhúzható egér segítségével egy remek kígyócsapdát. Kapjuk el a kígyót, s máris mienk az áhított tégla. Az utolsó darab a kútban van, pontosabban a kút mélyén, egy vödörben – szereljük a pipát a kötélre, s húzzuk fel vele a vödröt. Teljes a készlet, keressük meg a kaput, s helyezzük a téglákat a mellette lévő szerkezetbe. Akinek nem menne a kirakás annak segítségül mellékelem a megoldást. Egy újabb terembe érkezünk, ahonnan nincs



tovább – a híd leszakadt. Vegyük fel a bőrdarabokat és a náluk lévő hosszú és rövid fadarabokból, valamint új szerzeményünkből ácsoljunk egy létrát, amellyel – ha nem is könnyedén, de átevickélhetünk a szakadék felett. A túloldalon felettébb modern ajtó vár. Vegyük fel a földről az érmét, az órát és a szemüveget. A szemüvegről tekerjük le a ragtapaszt, az órából szedjük ki a rugót, majd nyissuk ki a fémpanelt az érmével és illesszük össze a két drótdarabot a rugó és a ragtapasz segítségével.

Clark laboratóriumába érkeztünk, ahol mindenféle szatellites megfigyelő komputer dolgozik. Keressük meg a nagy számítógép oldalára ragasztott cetlit, az tartalmazza a kódot a kódkártyához. Vegyük le a falról a füstdetektort, vizsgáljuk meg közelebbről, mire kiderül, hogy az valójában egy kamera, s még a lemez is benne van. Valahol a pad alatt találunk egy lejátszót hozzá. Nem túl derűs a felvétel: Clark kivégzését mutatja. Kivégzése előtt beütött egy hangkódot a számítógépébe, amely jól jön nekünk, ugyanis ezzel nyithatunk ki egy titkos rekeszt (aki nem emlékezne: piros, sárga, kék, fehér, piros, sárga, zöld). A jutalom egy mágneskártya. Már csak a leolvasóra van szükség, amely a szekrénykében található. Leolvasó a gépbe, kártya a leolvasóba – csak rutinosan, a kódszó pedig CHECHKMATE. Innen irány a CAPRICORN.

A fényképet sikerült analizálni, s mindkét személyen látható egy STG jelvény. Sokat nem tudnak az STG-ről, de egyszer kaptak egy "Poisoned Pawn" fedőnevű valakitől egy levelet, amelyben felhívta a figyelmet John Klaus, a Jog és Rend Szervezet és az STG kapcsolatára. A levél egyetlen támpontja: Jorge Valdez neve, mint lehetséges információforrás. Azonban rengeteg Valdez él a környéken, s nem sikerült megtalálni akit kerestek. A beszélgetés végeztével irány haza, s kérjünk információt az STG-ről (erre képtelen volt a CAPRICORN???), mire megjön a válasz: a Gideon Enterprises egy leányvállalata. Keressük fel ismét Wandát, aki a Gideonnal kapcsolatban Schimming – a vállalat jelenlegi vezetője – nevét említi. Mr. Gideon címét (ő alapította a vállalatot és ő a főrészvényese) Schimmingtől kaphatjuk meg. Ám ehhez előbb fel kell hívni Schimminget – az ő számát egy ismeretlen "barát" küldi el faxon az irodánkba. Schimminget nem könnyű szóra bírni (A,A,C,B), s egyedüli lényeges információja Mr. Gideon címe. Mr. Gideon hosszú monológja után kérdezzük a sakkról, Jorge Valdezről. Jorge sakkboltot vezet, beszélgessünk el vele, megtudhatjuk tőle mi is az a "poisoned pawn" (parasztáldozat a sakkban). Térjünk haza, vegyük fel a videofont – egy ismeretlen barát keres, aki Val Davis és az STG project kapcsolatát emlegeti. Val Davis néhány hete autóbalesetben meghalt. A barát állítása szerint nyitva találjuk a laborját, ha sietünk.

SUB CULTURE

A cheateket simán begépelve akkor tudjuk aktiválni, amikor a tengeralattjáróban, és az óceánban tartózkodunk:

KAMIKAZE: öngyilkosság
REFILL: feltölti a pajzsokat
BILLY: gyorsítás
RINSE: kezdés
COTTON: ugrás a 1. küldetésre
TUMBLE: ugrás az 4 küldetésre
HALFLOAD: ugrás az 6. küldetésre
BEDLK: Isten mód
HAVESOME: cucc az adott küldetéshez
SCOTTY: vissza Touka Reefbe
TONKA: növeli a hajótest erejét
MUTANT: növeli a sugárzást
TICK: Geiger-Müller számláló
DRYER: ugrás az 1. küldetésre
DELICATES: ugrás a 3. küldetésre
COLOURS: ugrás az 5. küldetésre
DIDIT: küldetés sikeres befejezése
HAVEALL: cucc minden küldetéshez
WONGA: 1.000.000 sztotyinka

MYSTERIES OF SITH

A kódokat a T megnyomása után kell bepötyörészni, ahol pedig 1 áll, azt 0-val lehet kikapcsolni:

IAMAGOD - "Jedi, jedi über alles"
DIEDIEDIE - Az összes fegyver
GIMMESTUFF - Az összes tárgy
GAMEOVER - Szintugrás
STATUESQUE1 - Lefagyasztja az ellenfeleket
TRAINME - Növeli az Erő szintjét
FREEBIRD - Repülés
BOINGA1 - Isten mód
TRIXIE - Teljes mana
CARTOGRAPH - Megmutatja a térképet
GOSPEEDGO1 - Lassítás
QUICKZAP - Teleport egy meghatározott helyre

Valóban, a labor nyitva áll. Vegyük fel az asztalról a kódszavas cetlit, a szekrényből a majom játékát, majd tegyük a banánba az altatót (amit Carl raktárházában találtunk a párna alatt). Nézzük meg közelebbről Korot, a gorillát – érdekes fémdoboz van nála. Talán megőrzésre? Vegyük fel a sarokból a rudat, majd adjuk oda neki a drogos banánt és halásszuk ki a dobozkát. Nagy meglepetésre egy kártya van benne. A leolvasót a sugárkamrában találjuk, ahonnan a kijutás kicsit nehézkes. Használjuk a raktárházban talált biztosítékokat a panelen és kössük össze a drótokat a képen látható módon.



Kint kössük össze az olvasót a komputerrel (a jelszó QUEEN), így üzemképes lesz az elektromikroszkóp. Olvassuk le a kártyákon lévő sakklépéseket vele (a leendő kártyákról is érdemes, főleg annak, aki nem jó sakkozó). Irány haza, ahol levél vár Sonnytól. Big Jim Slade-nél, a profi bérgyilkosnál járt, s elhozta tőle az egyik kártyát. Tex vele issza első bourbonját, amely Fletchernek az utolsó. Big Jim golyója végzetes volt.

Menjünk Slade címére – nagyon óvatosnak kell lenni, mert Slade éppen zuhanyozik. Tegyük a mágnest a mérőszalagra és nyúljunk be a konyhaablakon a kulcsért. Nyissuk ki az ajtót, majd bentről zárjuk vissza. Vegyük fel a tárcáját, vegyük ki belőle a cetlit és a lottószelvényt, jegyezzük meg a számait. A konyhában keressük meg az altatót és a bibliát a fiókokban, majd zárjuk vissza őket. A nappaliban vegyük magunkhoz a kódlapot, térjünk vissza az előszobába, lépjünk be a szekrénybe, zárjuk magunkra, s vegyük le Slade ruháit. Vizsgáljuk át őket, mire egy kulcsra akadunk. Pechünkre pont most szólal meg a telefon, úgyhogy a szekrényben kell leizzadni a csevelyt. Slade a konyhába megy, mi osonjunk a fürdőbe. A kabátjából vegyük ki a kulcsot, akasszuk vissza, majd ugorjunk a kádba és húzzuk össze a függönyt. Miután Slade elment nyissuk ki az ajtót, majd a bilincset, amely a kézitáskát az ágyhoz köti. A táskával irány az édes otthon. A kézitáska nyitókódjai Slade szerencseszámai: 613, 222, 731. Egy számokkal teleírt papírt találunk benne, bibliai idézeteket jelölnek. Vessük össze a Bibliával, majd a legjobban odaillő szót/számot írjuk be az idézetből. A megoldás: POST OFFICE BOX NUMBER 969. A táskában egy rács is van, melyet a kódlappal egyeztessünk, majd keressük meg a tíz nevet. A névsor amolyan halállista lehet, de egymás alá írva egy helynek a neve is: MILLWALLEY. A postahivatalt itt találjuk.

A postán egy első szintű ID kártyát találunk a Jog és Rend Szervezet épületébe, és egy kódolt üzenetet. Az épületben adjuk át a kártyát az őrnek, majd tegyünk egy kis altatót a kávéjába. Miután kiütötte magát, menjünk a fürdőszobába, s keressük meg a szekrényekben a meghívót és az ismertetőt. A társaság ismertetőjét kombináljuk a kódolt üzenettel, s fejtsük meg (ahányas szám, az a betű a szövegben). Aki unja kibogarászni: MR SLADE PRIORITY TARGET ROBERT KNOTT HIS OFFICE PASSWORD PIRANHA. Keressük meg az őrt az előtérben, vegyük el a kulcsait és menjünk Robert Knott irodájába. A riasztót PIRANHA kóddal lehet lekapcsolni. Keressük meg a kulcsot a fotel alatt, majd nyissuk ki vele a WC-ben lévő zárt szekrényt, benne egy papír és rajta fordítva olvasható egy telefonszám. Knott irodájában tárcsázzuk helyesen (69835374663), majd a megjelenő szöveget a telefon gombjainak segítségével dekódoljuk. A szám 6736737263 (Open Sesame). Mozdítsuk el a gyíkos fali képet és írjuk be az iménti számot kódként. Jutalmunk egy CD, melyet Wandának címzett Knott. Az asztalon egy cetlit találunk valamilyen címmel. Jobb híján menjünk ide (a kijárat az ID kártyával nyílik, amely a folyosón az egyik asztalon van).

Az elhagyatott kikötőben Murphy pórul jár, leütik és egy szurit kap a fejébe. Még nem tudja, de ez egy implantátum... Keressük fel Wandát, adjuk át a CD-t, s ő cserébe elárulja Knott hétvégi házának a címét, esetleg ott rejtőzködhet. Mindenestre menjünk oda, mert információval is szolgálhat, valamint ő a következő a halállistán.

Az akváriumban érdekes kis dobozt őriznek a piranhák. Mozdítsuk el a lovas képet, vegyük ki alóla a szöget, keressük meg a konyhaszekrényben a franciakulcsot és szereljük le a csapról a fémcsövet. Szereljük össze a két szerzeményünket és halásszunk. Knott ágya alól vegyük ki a műanyag babát, fújjuk fel, a tűz mellől vegyünk el egy fadarabot, a szekrényből pedig a kötelet. Utóbbi kettőt kössük össze. A mosdó alól vegyük magunkhoz a gázgyújtót, s nyissuk ki az elektromos tetőablakot (az ajtó melletti gomb). Próbáljuk elhagyni a házat – Knott ekkor megjelenik, s rövid monológjának, valamint életének golyózápor vet véget. Vegyük el a kulcsát, nyissuk ki a szobájában álló szekrényt, öltöztessük fel a babát, majd mutassuk meg a bérgyilkosoknak az ablakon keresztül, mintha a barátnőnk lenne. Beveszik a trükköt, s amíg nem lövöldöznek, dobjuk ki a fát a tetőablakon és másszunk ki a kötélen. A bérgyilkosok pórul járnak: egyik golyó eltalálta a gáztűzhelyet, s Tex mielőtt leugrik búcsúzóul bedobja az égő gyújtót...

Másnap hívást kapunk Larry Hammondtól, a "baráttól", szerinte Greg Call a következő támpont, az STG project főprogramozója. Greg rájött, hogy valaki el akarja adni az STG eredményeit a Rend és Jog Szervezetnek, s ezért áthelyezte a laborját. Keressük fel Eve-et a rendőrségen, mert megtudjuk tőle, hogy Greg agyában implantátumot találtak a boncolásnál. Nézzünk el Fresno irodájába, egy braille írással írt levelet találunk ott. Megfejtése: NEXUS. Ugorjunk el Mr. Gideonhoz, ő elmondja, hogy egy régi kutatóközpontot hívtak így. Utazzunk oda, s a belépéskor a számítógép kijelzi, hogy implantátumunk van. Eltávolítására is van mód: vegyük magunkhoz a implantátumokról szóló anyagot, olvassuk el, vegyük el alóla a kódkártyát és a injekciós tűt a szerkezetről. A kártyával nyissuk ki a készítményeket tartalmazó hűtőt, vegyük magunkhoz a 216-ost és szívjuk fel a fecskendőbe. Irány a chipeltávolító gép, szedjük ki az implantátumot. (Vizsgáljuk meg a fecskendőt). Itt következik a legidegesítőbb agy-labirintus, ahol az ellenszérumot kell eljuttatni az implantátumig. Behatolási pontként ajánlom a power melletti idegpályát.

A művelet után megérkezik Larry és átadja a kártyáját meg egy cetlit. A mágneskártyát a neonok között találjuk, kapcsoljuk le őket. A pulton van a kártya olvasó. Dugjuk össze a géppel és olvassuk le kártya tartalmát.

A Jog és Rend Szervezet épületében nézzük meg a monitorokat, menjünk a nagyterembe, vegyük fel a kottatartót, húzzuk ki, tegyük rá a nálunk lévő meghívót és helyezzük a kamera elé. Mivel a meghívón lévő kép megfelel a kamerával láthatónak, nem tűnik fel az őrnek ottlétünk. Húzzuk el a függönyt, a tapálcákkal (az egyik edényben találjuk a szobában) nyissuk ki a kártyaleolvasót és a kódkártyával lépjünk be a laborba. A földön heverő cetlit nézzük meg, jegyezzük meg a számot (107), a fiókból vegyük ki a crusader iratot, mely a mutánsok kiirtását és a genetikailag tiszta emberek felsőbbrendűségét hirdeti. Nyissuk ki a hátsó asztal fiókját, vegyük fel a macskaképet, vegyük ki belőle a kártyadarabokat és illesszük össze.

A nagyteremből hívjuk a 107-es számot, majd menjünk az előtérbe, s a kódkártya segítségével elegánsan távozzunk. Otthon üzenet vár Jorgetól, keressük fel az üzletében. Jorge rákeresett a hálón a "poisoned pawn"-ra, mire levél érkezett – érdekes módon nekünk. Egy óratoronynál akar valaki találkozni velünk...

A seprű mellől vegyük fel a követ, a szerszámos ládából a bicskát. Húzzuk el az egyik dobozt és kapcsoljuk be a liftet a mögötte lévő kapcsolóval. Hívjuk a liftet, majd jöhetnek a meglepetések. Először Sylvia mint túsz. Másodszor Klaus mint a kártyákra éhes cowboy, majd Slade, aki elteszi Klaust láb alól, és szintén a kártyákat akarja. A siker érdekében a következő pontokat válasszátok: B, A, C, B, C, A, E, B, B.

Az előző jelenetből sok minden tisztázódik. Kiderül, hogy az STG keretében egy olyan programot akarnak kidolgozni, amely minden emberbe implantátumot helyez, s így mindenki ellenőrizhetővé, irányíthatóvá és elpusztíthatóvá válik. Ezen dolgozott néhány – egymásról mit sem tudó – kutató, s az információkat a kártyákon továbbították a központi gép, az Overlord felé. A Rend és Jog Szervezet kiszemelte ezt a páratlan politikai előnyt és korlátlan hatalmat jelentő rendszert és megszerezte az STG projectet. Mint Greg kártyájáról tudjuk, Klaus volt az áruló. És ami a legdurvább: az egész mögött Gideon áll, ő irányított mindent, az ő álma teljesülne, ha az STG project beindulna, s minden embert irányíthatna a Földön... Akkor hát jöhet a végjáték, az Overlord felkutatása, és a nyolc kártya segítségével a program megsemmisítése.

Bár Gideon elutazott, Sylvia tud egy titkos bejáratról a hálószobán át (Sylvia múltjában igen sok férfi szerepelt...). Vegyük fel az ágy mellől a sakk-készletet, helyezzük a táblára úgy a figurákat, ahogy az oszlopokon állnak a szobában. Mielőtt a lifttel távoznánk vegyük magunkhoz a vasrudat. A galériában engedjük le a csillárt a kapcsolóval, majd vegyünk le két korlátot, szereljük a vasrúdra és másszunk át a galéria balkonjára. Keressük meg a jobb oldali fal távoli részénél a kapcsolót, amely bekapcsolja a biztonsági rendszert. Beindul egy 16 lépéses ciklus, s mindegyikben a terem más-más része kerül védelem alá. A hálóban lévő alaprajz segítségével kicselezhető a riasztó, de idegtépő feladat. A legegyszerűbb rögtön a lépcsőhöz futni, s ha elég gyorsak vagyunk (a Shift lenyomásával), odaérünk. Ezután álljunk a lépcső aljára és várjuk meg a 15. ciklust, amikor sehol nincs védelem. Ekkor rohanás az ajtóig.



Keressük meg Gideon dolgozószobáját és a rejteket az egyik könyvespolc mögött. A megtalált keresztet helyezzük a kardot ábrázoló szekrényre és oldjuk meg a kis puzzlet. Jutalmunk egy biztonsági kártya. A dinoszaurusz perselybe dobjuk bele az érménket, a kapott kulcscsal bejuthatunk a játékterembe. Itt találunk egy kirakós puzzlet, ami Alcatraz szigetét mutatja, s a hátulján elengedhetetlen kódok vannak



a végső feladathoz. Vegyük magunkhoz a biliárdgolyókat és jegyezzük meg, hogy melyik színhez melyik szám tartozik. A vezérlőterembe ezekkel a kombinációkkal juthatunk be. A folyosón mászkálva egyik padon egy CD-t találunk, ez legyen nálunk. A vezérlőteremben vegyük fel a másik CD-t a monitor tetejéről, s helyezzük be őket a CD-lejátszóba (ne feledjük előbb kinyitni). Alcatraz védelméről olvashatók fontos információk. Úgy látszik ott rendezte be a kísérleti központot Mr. Gideon.

Az ajtó felé fordulva láthatunk egy kártyaleolvasót, amely kikapcsolja a galéria védelmét, használjuk itt a kódkártyát, majd irány Alcatraz.

Ahogy megérkezünk elkábítanak a gonosz robotok és egy cellában ébredünk. Húzzuk arrébb az ágyat, majd következik a leggusztustalanabb puzzle a játékban (ld. Megoldás). Ha sikerült átjutni a szomszéd cellába, ve-



gyük magunkhoz az egyik ágytartó zsineget, a téglát és dobjuk le a cellán kívüli kis tálcát a téglával. A zsineggel húzzuk magunkhoz a tálca tartalmát: egy lézervágót és ragtapaszt. A lézervágóval szabaduljunk ki. Az A blokkban keressük meg a drótot, egyenesítsük ki és halásszuk ki vele a rács túloldalán lévő kulcsot. Ezzel átmehetünk a B részlegbe.

Az egyik szék alatt egy gázálarcmaszkra lelünk. A C blokk egyik cellájában kulcsot találunk, kinyithatjuk vele azt a rácsot, aminek a túloldalán egy kódkártya hever. Vegyük fel, majd irány a D blokk.

Állítsuk 10-esre a kapcsolót, majd lépjünk be a cellába, nyissuk ki a dobozt és vegyük magunkhoz a bombát. Menjünk le a lépcsőn, s a jobb oldali szeméttárolóból vegyük magunkhoz a zsákot, szedjük ki belőle a rossz szűrőt. Menjünk el jobbra és vegyük fel a földről a panelnyitó szerkezetet. Keressünk egy szűrőpanelt, mire megjelenik egy robot, és végignézhetjük, hogyan cseréli ki a szűrőket. Igyekezzünk a szűrők mellett a ládákig, toljuk arrébb az egyiket, s guggolva osonjunk a csavarhúzóig. Térjünk vissza a C részlegbe és csavarozzunk le egy gáztartályt. Készítsünk füstbombát a rossz szűrő, a bomba és a ragtapasz segítségével, nyissuk ki az egyik szűrő panelját és cseréljük le a szűrőt. A robot kicseréli, és elviszi – éppen akkor robban a bomba, amikor az őr előtt halad el. Az őr elterül, szedjük el a kártyáját és vegyük fel Gideon fésűjét. Szedjük ki a hajszálait és használjuk a DNA ellenőrzésnél. A központi géphez érkeztünk, ahová a kódszavak kártyánként (ezeket a cellikről illetve a képeslapról lehet kisakkozni): A(Queen), B(Draw), C(Castle), D(Gambit), E(Bishop), F(Resign), G(Checkmate), H(Knight). (A kártyákat a kurzorgombokkal kell elforgatni.) És még valami a végső győzelemhez: Rd1, Rxe7, Qxd7, Bf5, Bd7, Bxe7.

Elegáns vég, semmi amerikai csöpögés, igazán profi munka. És ha hihetünk a látottaknak: lesz folytatás!

STREETS OF SIM CITY

A kódokat a Ctrl-Alt-X megnyomása után megjelenő cheat-ablakban tudjuk megadni:

LOCK AND LOAD	- Maximális lőszer
SAMPO	- 999.999 dollár
IM BACK	- Kijavítja a rongálódásokat
MR FABULOUS	- Láthatatlanság
JUPITER	- Jupiteri nehézségi erő
EARTH	- Normál nehézségi erő
MARS	- Marsi nehézségi erő
MOON	- Holdi nehézségi erő
BEEFCAKE BEEFCAKE	- Az összes fegyver

Első menet:
MegaHali Covboy!!!
Tudod úgy volt, hogy ez a szám lesz az utolsó amit megveszek az 576 KByte-ból. **(Na, ez a nap is jól kezdődik...)** Abból a lapból, amit a kezdetektől fogva ismerek, és aminek 5 éve rendszeres olvasója vagyok. Nem azért, mert a lap rossz lenne, hanem mert manapság már alig játszok a géppel, mivel nincs egy igazán jó játék PC-re. Emlékszel még a Pirates!-re, a Maniac Mansion-ra, a Street Rod-ra vagy a Defender Of The Crown-ra? Igen, ezek mind-mind C 64-es játékok. Merem állítani, hogy - néhány kivételtől eltekintve: Dune 2, Doom, Tomb Raider - azóta se jöttek ki olyan jó progik, amik ennyire megfogták volna az embert. Amikor viszont a csevegőhöz értem, megláttam Sandra Bullock képét (ami sajnos fekete-fehér volt), amit Embraiz küldött be nektek. Ha minden számba betesztek Sandraról egy képet, ígérem, hogy továbbra is hűséges olvasótok maradok - miatta ejtettem Leia-t is :-). Ellenben, ha nem, akkor kénytelen vagyok elbúcsúzni.
(Jaj, csak azt ne! Sandrából már kaptunk vagy ötvenet – egyet esküszöm berakok a következő Csevegőbe, csak most épp a másik irodában felejtettem őket. Egyébként lenne egy üzleti ajánlatom: lesz öt Sandra Bullock a következő Fecsegőben – te pedig öt darabot veszel. Áll az alku?)
AZ ERŐ LEGYEN VELETEK!
Han Solo
SANDRA BULLOCK RULEZ FOREVER

Második menet:
Hi CoVboy!
Erős érdeklődéssel nyitogattam ki a márciusi 576-ot (mely érdeklődés nem kis mértékben volt köszönhető a címlapon figyelő Lula babának), és amikor a Csevegőhöz értem, hát pislantottam erősen párat. Mi a fene, újabban már moziújság is lett az 576-ból, hogy Sandra Bullock enyhen baráti kinézete is helyet foglal a lapokon? **(Hogyne. Itt minden van, mint a mesében. Sandra Bullock, Lara Croft, jövő hónapban tán még Gobbi Hilda is lesz.)** Aztán gyorsan elolvastam a Csevegőt, és legnagyobb megdöbbenésemre nem igazán a művésznőről szóló írást találtam. Micsoda hanyagság! :)))
Bár meg kell adni, ez egy elég kommersz kép róla, ha igényt tartasz rá, bármikor szívesen küldök egy másikat, mely azért jóval furcsább helyzetben mutatja a kis aranyost. Az irányú fenyegeteésedet pedig, hogy bárki küldhet hasonló kellemes képeket, gondold meg erősen! Mivel kb. egy éve már (mióta betört kis lakomba a net), üres óráimban folyamatosan gyűjtögetem az ilyen kellemes neénik képecskéit, melyek manapság meg az erős szelektálás mellett is tízezres nagyságrendre rúgnak. **(Szent Matáv! Gazdag egy family! Nem kérdeznéd meg aput, hogy nem óhajt-e örökbe fogadni egy szép, okos, ügyes és hasonló pozitív tulajdonságokkal rendelkező főszerkesztőt?)** Ennek bemutatására mindjárt küldök is párat ;) Szóval ha esetleg úgy gondolod, hogy el tudod viselni az ilyesmit, csak szólj nyugodtan, biztos vagyok benne, hogy szegény Martin rövid időn belül meg se fogja találni a Konzolos képeit a vincsin... :))))
Mielőtt a harmadik menetet begongatnám (nahát, de jó kis szó!), némi magyarázattal tartozom. A múltkori Csevegőben szereplő black&white lányka (roppant félművelt vagyok, és csak utólag tudtam meg, hogy ez Sandra Bullock) ugyanis egy igen igéretes népi mozgalmat indított el elektronikus postaládánkban. Mindenki csillapíthatatlan vágyat érzett, hogy különféle lánykákat mellékeljen emiljéhez (mennyiség tekintetében Nr. 1 lett az előbbi, Pola nevű úriember). Sandra is volt egy rakás, de voltak egyéb lenge öltözetű hölgyek is – így tehát ha puszta véletlen folytán elfelejtenénk megcsinálni az intergalaktikus 576 site-ot, akkor még mindig elegendő "kezdőtőke" van egy más típusú homepage-hez. Tudjátok, olyanhoz, amiért 40 dolcsit kell fizetni havonta...
Következik a harmadik menet:



Kiütéssel győzött ennek a hölgynek a beküldője. (A meztelenségért a felháborodott anyukáktól ez úton szeretnék elnézést kérni.)
Mivel elektronikus postabatyunkban még akad néhány gyöngyszem (meg egyébként is április van, vagy mi a szösz), tovább folytatjuk benne a kotorászást:
Helllllo-BEllllloooo CoVBoy!
Bocs hogy nincsenek ekezetek.
Itt vagyunk a VPG szamtech termeben.
Tok jo az ujsag, az egyik haverom most szokott at az 576-ra a ****-rol. **(A *-ok én voltam. Nem személyeskedünk nyomtatásban.)**
Jo lenne egy CD-s melleklet,de egy masik, kulon ujsagban.
JO lenne ujra bevezetni a toplistat, a nyereményjatekot,a KENO szamok lekozleset. Log a slicced! **(Drámai váltás. Vagy ez egy új rovat? Nem kizárt, itt mindig én tudok meg mindent utoljára.)**
Csa! En vagyok a te jo oreg Nevrokonod, a Lacika.
(Ne lepodj meg a hirtelen temavaltason ,ezt mar egy masik, 13 eves, szemuveges kolok irja.)
Hagyjatok abba a posztermellekletet, mert nincs tobb falam.
(NE torodj Lacikaval,majd viszunk neki teglat!-Balazs)
Egyebkent CoVBoy!Mi volt az a multkori egy oldalas poen nelkuli CSEVEGO? **(Előzetes a mostani két oldalas poén nélkülihöz.)**
Ha meg egyeszer ilyet csinalsz, megetetlek Pedigree Pal budapesti lakossal.(Ennek nem TOM mi volt az ertelme, a hulye Hunor irta!)
(Nem is a Hunor, a Tohotom!-Balazs.)
(Nagyszerű. E-mailt kaptam a teljes hun-magyar mondakörtől.)
Nnnnnnnna!Most elkezdjuk felsorolni a pozitivumokat,es azokat a dolgokat,amin lehetne meg elonyere valtoztatni.
Pozitivumok:
-A legjobb ujsag MO-n.(Termeszetesen a Nok Lapja utan.-Huba.)
-Poszter melleklet.
-Jo leirasok.
"Negativumok": (Bocs,de ilyen is van.)
Ja,meg sincs.
(Ez korrekt. Az ilyen kritikát bírom.)
Vaghatod a levelet,csak tedd be a Csevegobe. (Ha beteszel kuldunk neked egy Steffl-t,es melle egy olyan hulye kutyat is, es egy Borsodit,mert most meg van ido kimenni egy Borsodiert.(Ugyanis itt van egy kopesre a helyi Hiper-market,Gizi neni boltja.))
Ui:Egyebkent ay egesy levelet igz irtam,mert megszoktam mar a magzar billentzuyetet.
Na hello, csa.
Denes,Laci, Balazs, Gergo,And(riska)
Gratulálok a közös erőfeszítéshez, amely ezt az – úgymond – levelet előállította. Egy másolatot megküldtem Bálint gazdának (asszem így hívják a közoktonditási miniszterünket), hogy lássa, milyen jól halad az új nemzeti tanterv megvalósítása. Persze tőlem telhetően kimerítő választ is adok rá: – Igen. Persze. Aha.
(Nna, ma is megdolgoztunk a pénzünkért. Lehet küldeni a Steffit, a Borsodit, meg mindent e-mailben. Majd binárisan felhörpintem.)
Most pedig következzék az a levél, amelytől kiújult régóta szunnyadó paranoiám:
Hello (Bello) CoVBoy!
Nézd mit kaptam a kis postaládámba :
Szeretettel minden lehetseges
Ezt a levelet azert kuldtuk, hogy szerencset hozzon. Az eredeti NEW ENGLAND-ban van. Kilencszer jarta korbe a vilagot. A szerencse Hozzad erkezett el.
A level megerkezese utan szerencse fog erni. Gondoskodj rola, hogy tovabb add a levelet, ne szakitsd meg a lancot. A szerencse postan jon el Hozzad. **(Ajjaj! Már megint az APEH próbálkozik...)**
Ne kuldj penzt! **(Tévedtem. Ez mégsem az APEH.)**
Olyan embernek kuldd el a levelet, akinek szuksege van szerencsere. Ne kuldj penzt, mert a szerencsenek nincs ara ! Ne tartsd meg a levelet, 96 oran belul kuldd tovabb!
Egy tiszt 46000 dollart nyert, mert tovabbitotta. Joe El 40000 dollart veszitett el, mert megszakitotta a lancot, ugyanakkor Philadelphiaban Bonni Seel e level megorzese utan 51 nappal elveszitette a feleseget, mert elfelejtette tovabbkuldeni, felesege halala utan tovabbitotta es 77500 dollart nyert. **(Megvan kik ezek! Valamelyik biztosító kóstolgat!)**
Kerlek, kuldj masolatokat, es figyeld meg, mi tortenik 4 nap mulva ! **(Visszajön 16?)**
A lanc Venezualabol indult el, egy Senaui Anthoni Degron nevu del-amerikai misszionariustol. **(A jó nénikéjét! Inkább az indiánokat térítgetné!)** *Azota tobbszor korbejarta a vilagot.*
20 masolatot kell keszitened es elkuldened ismerosoknek, baratoknak, azoknak akiknek szerencset kivansz. 4 nap mulva meglepetesben lesz reszed. Ez igaz ! **(Ja, megszűnnek ismerőseidnek és barátaidnak lenni.)**
Akkor is jegyezd meg, ha nem vagy babonas!
Constanius Piushoz 1953-ban jutott el a lanc, megkerte a titkarat, hogy keszitse el a 20 masolatot es kuldje el azokat. Nehany nap mulva lotton 20 millio dollart nyert. **(A titkár vagy Constantinus Pius?)** *Csortha Coeti megkapta a levelet, de mivel nem hitt benne, eldobta, 9 nap mulva meghalt.* **(A temetkezési vállalkozó viszont továbbküldte és egy új megrendeléshez jutott.)**
1963-ban egy fiatalasszony kapta meg a levelet, a szerencse levelet, mivel nagyon halvany volt, at akarta gepelni. Idokozben mas problemai akadtak, ezert elfelejtette. Kocsija osszetort, nagyon dragan javitottak meg, ekkor eszebe jutott a level, legepelte, tovabbitotta es nyert egy uj autot.
Emlekezz ! Bizz ! Abban Aki Jot Akar Neked !
Ne kuldj penzt ! Hasznalni fog ! **(Ti viszont csak nyugodtan küldjetek nekem pénzt. Az is használni fog.)**
Feladonak ezt ird: WIEDEBET 183 R
Nem gondoltam, hogy ez a hülyeség az Interneten is elindul.
(azért a biztonság kedvéért továbbküldtem) Ha már úgyis írtam neked (hirtelen nem jutott eszembe más balek, akinek elküldtem volna a levelet) **(Köszi...)**, szeretném megkérdezni (hátha te még emlékszel rá) hogyan kell továbbjutni a Goblins 2-ben, azon a hasforgató pályán, ahol Prince Buffoont kell kiszabadítani a buborékból. Az 576Kb idevonatkozó számát kölcsönadtam valakinek, csak az a baj, hogy ennek a valakinek a személyazonossága számomra rejtve van, és érdekes módon senkinél sincs, akit megkérdeztem. Egyébként még egy jópár számnak lába kélt. Szóval, ha tudod, hogy sze-



csevegő

rezhető meg a Safety Pin, akkor írd meg. Viszlát.
Blahut Viktor

AAAAAAAARRRRRRGGGGGGGGGHHHH! (Na mit szóltok, milyen pontosan végigkiabáltam egy sort?!) Ezt a levelet én már egyszer megkaptam egy jópár évvel ezelőtt, amikor egy másik újságnál CoVboyongtam. (Nézd má' a bolond Wordöt, aláhúzta az előbbi szót – pedig én eddig azt hittem, hogy a Microsoft-termékeknek van humorérzékük.) Már akkor is a gutaütés kerülgetett tőle, de a biztonság kedvéért lesokszorosítottam vagy 15.000 példányban. Ennek megfelelően már rég multimilliárdosnak kellene lennem, de ez szerintem feltűnt volna nekem. (Hacsak nem tekintjük szerencsének azt, hogy azóta ellopták a kocsimat, és most már nem javítják drágán.) Mondjuk nem vagyok megrettenve a levéltől, mert mióta élek, fenáll az a lehetőség, hogy meghalok, mindenesetre ha már ennyi hulla szegélyezi a levél útját, nem ártana felhívni az Interpol figyelmét arra, hogy ugyan kasztlizzák már be sorozatgyilkosságért ezt a venezuelai misszionáriust. Természetesen a levelet most is sokszorosítom tetemes példányszámban, bár nem vagyok babonás. (Ezt le is kopogom.)

Apropó. Kedves Vilmos, aki ezt a levelet elküldted nekem: négy nappal az e-mailed után téged HIHETETLEN SZERENCSE ért! Küldtem neked egy csekket, amelyen postai utánvéttel megrendelheted a Goblins 2-vel foglalkozó számunkat! (Sőt, több csekket is küldtem, hogy a többbi hiányzó számot is megrendelhesd! Mi ez, ha nem szerencse?!) NE, NE DOBD EL! Kukkenstein Egon, matolcsszabolcsi lakos eldobta, és egy pár nap múlva elkapta a BKV-ellenőr. Újabb csekk állt a házhoz. Sajtpusztai Pál, Hevenyszántódról viszont pénzt küldött nekünk, és pár nap múlva hatalmas szerencse érte: megkapta a megrendelt újságot. IGEN, KÜLDJ PÉNZT! AZ NAGYON HASZNÁL!

Üdv Tehenészlegény!
Na. Már öt éve tervezem, hogy írjak az újságnak, és persze most nem jut semmi se az eszembe. **(Várj még öt évet.)** Logikus, mint Máté fiam fülcimpája. Na jól van, jöhet egy enyhe kritika az újságról. (ne húzd be füled farkad, mert pozitív lesz) Nagyon jó. Sehr gut. Meg minden. Nnna, komolyra fordítva a dolgot. Szerintem nagy ötlet volt betenni az újság elejére a technikai cikkeket, mert ezt is egy csomóan elolvassák. Legalább már nem kell V.Z.-magyar, magyar-V.Z. szótárat mellékelni. (Ezt viszont azért nem állítanám teljes bizonyossággal...) De azt a két cheat-programot minek tettétek bele az újságba? Az ezelőtti számokba már a földbe tiportátok ezeket a kiegészítőket, és mit látok? (C: Újságot) Ez nem volt túl szép dolog.

Más téma. A szerkesztőség egyöntetű véleménye szerint mi a világ legjobb számítógépes játéka? Mert erre igazán kíváncsi vagyok.

Na, ennyi tellett tőlem öt év alatt. Nem baj, van vaj.

Hogy mi a szerkesztőség kedvenc játéka? Na, ez fogas kérdés. Ízlések és pofonok, ugyebár... De azért menjünk szépen sorban, kezdjük mondjuk a Vári Zolival. Ő már eleve egy nehéz szakma, mert nekem néha úgy tűnik, hogy mindig az a játék a kedvence, amivel éppen játszik. Mivel a játék egyszerre történik PC-n és három különböző konzolon, napjában két-három játékkal, kicsit nehéz nála megállapítani. Véleményem szerint a kedvenc játéka PC-n jelenleg az Interstate '76. A Martin egyszerűbb kérdés, mert most már abszolút nem játszik PC-n (legfeljebb valami régebbi konzol emulátorával), PlayStationön pedig a Final Fantasy VII-en és a Gran Turismon kívül még semmi nem töltött fél óránál hosszabb időt a gépben. T.J. a fantasy és a stratégiai játékokat bírja, mindenekfelett a Diablot, a Civ II-t és a Panzer General 2-t. (Egy időben bírta a Dungeon Keepert is, de aztán egy hétfői hajnalon leült ellenem játszani, és azóta kevésbé rajong érte...) SzJVC kedvence attól függ, hogy épp van-e 3D-kártya a gépében (a-verzió: JSF, b-verzió: Apache). Részemről még mindig a CIV II a király, a Panzer 2-n kívül csak az van fenn a gépemen (illetve most meghagytam a Shanghai Dynastyt is, mert 10-20 perces játékra ideális).

Hella CoVboy és az egész 576!!!

Úgy látszik,hogy az emilen küldött levelet nem csípitek,vagy csak CoVboy kollégának nem tetszett az irományom...Na,nem baj,úgyis addig fogok írni,amíg be nem teszel,Tehenész!!! **(Rendben, vegyük elejét a további leveleknek...)** Fenyegetés után pedig jöjjön állandó rovatom, az 576Kritika. Lássuk az e havi áldozatot,a februári Nagy öt.Hááááááááát, tulajdonképpen minden nagyon szép és jó, nem is tudok csak egyetlen dolgot lebaltázni, az is piti lesz. Konkrétan:a Lucky Luke és a Battlespire cikk kapcsán kérdezném Vári Zolitól,hogy most már csak a CD-alapú játék,a 200 MHz felett ketyegő Pentium MMX,és a 3D-gyorsítókártya az isten?! **(Szerintem a Battlespire-t a T.J. írta. Bár ha jól belegondolok, ez nem biztos – az viszont igen, hogy ő állt sorba pénzért érte...)** Igazán nem akarok nagyon maradi s***tejnek tűnni,de ez olyan sznob szöveg volt... Nem tudom,ismeritek-e a NetWars c. játékot. Ezt, mint a nevéből is kiderül, a NetStormhoz teljesen hasonlóan hálózati nyomulásra szánták.Totálisan egyszerű, vektoros, űrhajós-lövöldözős játékocska ez. Az űrhajók olyanok, mintha ZX81-ről származnának, az ellenfelek szintén, a robbanások nem többek puszta villanásnál, és néhány mega az egész. Mégis oltári jókat lehet vele játszani multiplayerben, az esetlen grafika ellenére.Mi itt a Bánkin szoktunk vele néha játszani, persze csak a rendszergazda távolléte alatt, mert nem nézi jó szemmel az efféle alantas dolgokat, mint a játék...Nincs se 3Dfx támogatás, se DirectX, se semmi, csak a JÁTÉK ÖRÖME.Úgy látom, ez kissé kiment V.Z. fejéből... Tényleg nem vagyok egy olyan ember,akit nem érdekel a fejlődés meg az új cuccok,de mostanában nagyon a még-gyorsabb-PentiumII-háromdéefiksz-278*os cédé-udma wincsi felé ment el a világ. Azt hiszik a fejlesztők, hogy ha ehhez hasonlókkal kábítanak el minket, az már garancia a sikerre. Pedig nem mindig, lásd éppen az 576-ot,nevezetesen az Overboardot, a Nightmare Creaturest. Ugye,Vári Zoli?! Remélem, hogy ezentúl nem csak ebből fog állni az 576, mert akkor vehetjük az egyik konkurrens számtech lapot is ennyi erővel, ahol az a legfőbb téma, hogy hányszorosára pörgette fel az órajelet a néhány százezres konfigurációban a tisztelt szerző úr... őszintén óva intelek titeket az efféle vakvágányoktól. Inkább maradjon meg az 576 a JÁTÉKOK magazinjának, ahol csupa olyan game fordul elő, ami LEKÖTI, ELSZÓRAKOZTATJA, vagy éppen TOTÁLISAN MAGÁBA BOLONDÍTJA a júzert...

A feketelevesen túljutva csak dicsérni tudlak Titeket: a címlap az eddigi legjobb, jó ötlet volt a 3D-kártyákról szóló cikk,a Takeru üdítő színfolt a tengerben.A Sabre Ace-től egyszerűen valami melegséget éreztem a szívem táján...Épp olvasgattam az ehavi Top Gunt,amikor megjött a postman,és megláttam őt!!! Végre egy játék a repülés egyik hőskoráról,ami nekem épp a kedvencem...Ezzel nagyot nőttetek az szememben,pedig már eddig is óriások voltatok! Szóval szinte minden OK, csak így tovább.

Egyébként mégis maradt egy lecsellózás: Kedves CoVboy! MIÉRT NEM CSINÁLTÁTOK MÁR MEG AZT A #%*!@$^&#<#$** STÁBFOTÓT?!?!?!?!? Már 10 hónapja húzod-halasztod a témát. Úgysem menekülsz, ha hamarosan nem teszed be a fotót, akkor az Origin2000 szerverünkhöz bilincselem magam, és csak folyékony ételeket (értsd: sör) fogadok el a kiszabadulásomig. Csókoltatok mindenkit és legmélyebb hódolatom:
Kovács Gábor
rookie@sparta.banki.hu

Nocsak. Úgy látom, hogy pakkot kapott a Vári Zoli! Sebaj, kiterjesztem fölé védelmező szárnyaimat. A Battlespire-ról mondjuk nem igazán tehet, de a Lucky Luke-ban azért mégiscsak igaza volt: négy évnél is öregebb SNES-játékok átiratai, 320*200-ban 256 színnel tényleg nem mondhatók igazán korszerűnek manapság. Mivel nekünk is pont ugyanannyiba kerül a gépünk fejlesztése, mint bárki másnak, nyilván mi sem rajongunk érte, ha egy game csak valami rettenetes erőművön hajlandó futni – na de hát könyörgöm, azt azért mégsem kívánhatjuk, hogy '94-es technikai háttérre fejlesszék a játékokat! Ez az egyik fele. A másik meg az, hogy ha jól tudom, nem a Vári Zoli csinálja a játékokat (vagy legalábbis még nem figyeltem meg ilyet nála). A harmadik fele meg az, hogy az ellenpéldaként felhozott Overboard! és a Nightmare Creatures nem talált – ez a kettő éppenhogy 3D-kártyával és valami gyors gépen hozza magát igazán. Na mindegy ne vitatkozzunk ezen. A stábfotó pedig azért nem készült el idáig, mert mindenki sikoltva menekül előlem, ha valami képrögzítő berendezést sejt nálam. Nem akarnak híresek lenni... Sebaj, majd megoldom valahogy. Addig is pusszant mindenkit:
CoVboy

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore64 - Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Commodore Amiga1200 eladó színes Philips monitorral, joystickkal és programokkal. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 06/35/310005

C64 és Amiga500 számítógépek rengeteg kiegészítővel és lemezzel igényeseknek eladók. Érdeklődni: Tel.: 75/311-213 (Paks)

C64 KERES

Keresek C64-et tartozékokkal (floppy, magnó, nyomtató). Érd.: Bóka Bea, Monor Tel.: 06/29/413-816 (15h-ig)

C64 KÍNÁL

C64 Terminator2 Set (floppy meghajtó, T2, joy, 30 db eredeti játék, 9 db üres lemez) díszdobozban, kitűnő állapotban eladó. Irányár: 12.000Ft. (csak egyben) Tel.: 220-09-01 Varga Tamás du. 16-tól

PC KERES

Megvételre keresem az Absolute Pinball, Fireball és Steelshot c. játékokat. Egyéb flipperprogramok is érdekelnének. Tel.: délelőtt 208-0795

Megvételre keresem a Premier Manager 97-et. Tel.: 169-84-32 (18 után) Boldizsár Péter

PC KÍNÁL

Eladó egy komplett Compaq I 486DX33, 1.3GB HD, 8MB RAM, 144 FDD, TSENG Labs Video Card, SVGA monitor, bill. + egér 80.000Ft-ért. Érd.: 06-34-360-792 délutáni órákban

A következő original játékok igen olcsón eladóak: MDK, Tomb Raider, Need for Speed2, Full Throttle, Earthworm Jim 1-2, Alien Odyssey. Érd.: 87/471-923

EGYÉB KERES

Playstation-t vennék, valamint Csaba, Berény és békési PSX-esekkel keresem a kapcsolatot. Baji János 5630 Békés, Kispince u. 33. Tel.: 06-66-415-282

EGYÉB KÍNÁL

SEGA MD Magnum Set2: 2 joy, 4 játék (Sonic1, Super Monaco GP, Alien Storm, Super Thunder Blade). Díszcsomagolásban eladó. Irányár: 15.000Ft. Tel.: 220-09-01 Varga Tamás (du.16-tól)

Eladó SEGA MD, 2 db Turbo joy, 1 db Mega converter, 2 db játék. Darabonként is megvásárolhatók. Tel.: 56-428-065

Eladó 1 GameBoy 3 játékkal. Érd.: 0626343541

Eladó 4 hónapos PSX, joy, demo, m.kártya 30000Ft. Dark Forces, Overblood, Broken Sword, Space Hulk, Hexen 5-6000 Ft/db. Csere is érdekel. Tel.: 92/327-212 (18 h után)

SMDII-re eladó: NBA Live 97, I.S.Soccer Deluxe, NHL 96, Sampras Tennis 96, Super Street Figher2, Sonic1, Sonic Spinball (USA), Star Trek (USA), 1 Arcade joystick. 2900-8900 Ft/db. Balogh István Tel.: 92/331-303, 465-4264

Eladó Sony PSX-re Tomb Raider2 - 7500 Ft-ért, NBA JAM Extreme 2500 Ft-ért (cserére is). Érd.: Kis Dániel 06-62-293-723 (15 óra után)

Hardcore CD-imet olcsón eladom (Thunderdome, Cyberdrome...). Cím: Kis Dániel 6821 Székkutas, Vásárhelyi u. 58. Tel.: 06-62-293-723 (20 db CD) 15 után

Eladók az 576 KByte 1993/6. - 1995/8. számai, lehetőleg egyben. Novák Tamás Tel.: 82/494-454

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑C64 ❑AMIGA ❑EGYÉB

ROVAT: ❑CSERE ❑KERES ❑KÍNÁL

OPCIÓK: ❑VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑INVERZ (+50% FELÁR) ❑KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.......................................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, söt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, söt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, söt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES,SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999.-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-	
PC JOY - ACTION PAD	4999.-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5999.-	
PC JOY - FX3000	6999.-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME + X WING VS TIE FIGHTER	16999.-	
PC JOY - MAGNUM 6	9999.-	
PC JOY - MASTER PAD	5999.-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-	
PC JOY - POWER PAD	3999.-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7999.-	
PC JOY - SABRE	5999.-	
PC JOY - SABRE PRO	6999.-	
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-	
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-	
PC JOY - TORNADO	3999.-	
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-	
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-	

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
CHUCK ROCK	3999.-	999.-
HUMANS	3999.-	999.-
INTER KARATE +	1999.-	999.-
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
BANSHEE A1200	4999.-	999.-
BOB S BAD DAY	1999.-	
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.-	999.-
RISE OF ROBOTS A500+	4999.-	999.-
SECOND SAMURAI A1200	3999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-
EGM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-
N64 MAGAZINE	999.-
PC FORMAT+CD	1999.-
PC GAMER+CD	1999.-
PSX OFFICIAL+CD	1999.-
SEGA SATURN OFFICIAL	999.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3	599.-
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3	599.-

	Fogy. Ár	Akciós ár
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NEWCOMER	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-

C64

LEMEZEK

TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

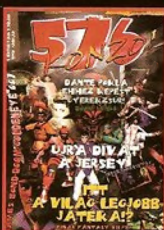
CARTRIDGE-OK

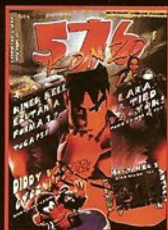
	Fogy. Ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

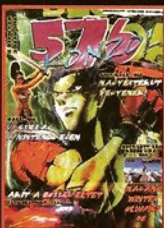
KAZETTÁK

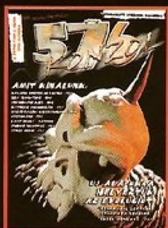
	Fogy. Ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOD	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA









Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

Áprilisi számunk április 23-án jelenik meg. A tervezett tartalomból:

Star Wars: Masters of Teras Kasi (PSX),
Need for Speed III (PSX),
Fighter's Destiny (N64),
Armored Core (PSX),
Gran Turismo (PSX),
Tetrisphere (N64),
BomberMan World (PSX),
NHL Breakaway (N64),
Last Report (PSX),
Diablo (PSX)

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!







A hely,ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237

Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



